

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE

NINTENDO 64

GAME BOY

ON

**Pokémon
Gold & Silber
Alle News!**



**2 geniale
Riesenposter**

Pokémon • Donkey Kong Country

**Mario
Tennis 64**

**Turok 3 – Shadow of Oblivion
Komplettlösung**

**Pokémon
Gold & Silber**

**Power
Rangers**

**Donald Duck
Quack Attack**

Cannon Fodder

**WWF –
No Mercy**

**F1 Racing
Championship**

**Pokémon Snap
Komplettlösung**

**MARIO
TENNIS**

**Ob Lob
oder Stop,
Mario Tennis
ist top!**

WWF – No Mercy
Schlagt das Heft auf und
im Ring zu: Wrestling war
nie härter und cooler!

CANNON FODDER
Auf in den Kampf, bis der
Game Boy Color raucht!

**Turok 3 – Shadow
of Oblivion
Komplett gelöst!**

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo K RANZ VERSAND

Joysoft

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wir haben sie alle!

Anschauen, auswählen, bestellen!

BESTELL HOTLINE: 0931 - 35 45 235

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele- Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinder- leichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

NINTENDO 64

N64 Pokémon Edition

ARTIKELNR.: N64 HD 012
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 249.-**

GAMEBOY

Donald Duck Quack Attack

ARTIKELNR.: GBC 305
RELEASE DATUM: Okt. '00 **DM 69.95**

Bond: Welt ist nicht genug

ARTIKELNR.: N64 DT 268
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 99.95**

Pokémon Pinball

ARTIKELNR.: GBC 331
RELEASE DATUM: Okt. '00 **DM 69.95**

Donald Duck Quack Attack

ARTIKELNR.: N64 DT 265
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 109.95**

Pokémon Trading Card Game

ARTIKELNR.: GBC 332
RELEASE DATUM: Dez. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 69.95**

Int. Superstar Soccer 2000

ARTIKELNR.: N64 DT 238
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 109.95**

PREISHAMMER

Donkey Kong 64 + Exp. Pak

ARTIKELNR.: N64 DT 204
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 69.95**

Mario Party 2

ARTIKELNR.: N64 DT 253
RELEASE DATUM: Okt. '00 **DM 119.95**

Jet Force Gemini

ARTIKELNR.: N64 DT 131
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 59.95**

Perfect Dark

ARTIKELNR.: N64 DT 206
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 119.95**

Shadowman

ARTIKELNR.: N64 DT 135
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 49.95**

Pokémon Snap

ARTIKELNR.: N64 DT 257
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 129.95**

Turok Rage Wars

ARTIKELNR.: N64 DT 230
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 19.95**

Turok 3

ARTIKELNR.: N64 DT 251
RELEASE DATUM: erhältlich **DM 89.95**

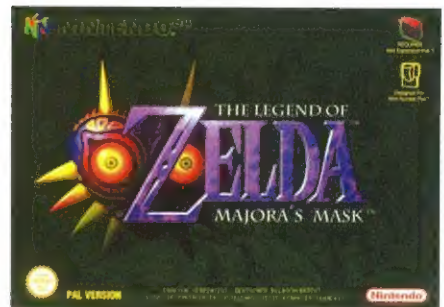
**Für das komplette Spiele-
angebot fordern Sie unseren
kostenlosen Katalog an!**

Spieleberater Zelda - Majora's M.

ARTIKELNR.: HINT 166
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 24.95**

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: bei Drucklegung noch nicht bekannt.

DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



Zelda - Majora's Mask

ARTIKELNR.: N64 DT 259
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 119.95**



Mario Tennis

ARTIKELNR.: N64 DT 261
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 119.95**



Mickey's Speedway USA

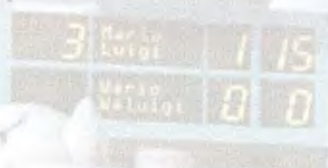
ARTIKELNR.: N64 DT 271
RELEASE DATUM: Nov. '00
jetzt anrufen und vorbestellen! **DM 129.95**

INTERNET: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Power-Games!

Die Tage werden kürzer, dafür füllen sich die Release-Listen der Hersteller mit immer mehr attraktiven Spielen, die noch vor Weihnachten für Kurzweil sorgen werden.

Die absoluten **Highlights**, die demnächst in den Regalen landen, stellen wir euch natürlich in dieser TOTAL! vor. Insgesamt wird es ein heißes viertes Quartal, denn viele Hersteller haben sich die interessantesten Spiele für die kalte Jahreszeit aufgehoben. Und damit sind wir auch schon direkt bei den Games: Auf **Mario Tennis** haben viele von euch bestimmt schon sehnsüchtig gewartet (wir natürlich auch), und in dieser Ausgabe präsentieren wir euch den ausführlichen Test. Eines aber schon vorweg: Das Warten hat sich gelohnt, Nintendo legt mit **Mario Tennis** einen nahezu genialen Titel vor, der sich durch super Spielspaß auszeichnet.

Die **Formel-1**-Fans unter euch können ihre Chancen auf einen Platz auf dem Treppchen nutzen. Nachdem Michael Schumacher bereits in Suzuka die Weltmeisterschaft 2000 für sich entschieden hat und Ubi Soft zeitgleich das Thema Formel 1 in dem sehr gut umgesetzten **F1 Racing Championship** aufgreift, ist nun eure Chance auf den Gewinn der Weltmeisterschaft zum Greifen nahe. Das Spiel bringt die Formel-1-Atmosphäre direkt ins Wohnzimmer, es fehlt nur noch der Geruch nach Benzin und verbranntem Gummi. Aber auch ohne den Qualm durchdrehender Räder habt ihr die Möglichkeit, immer wieder eine neue schnellste Runde in den Asphalt der detailgetreu nachgebildeten Kurse zu brennen.

Natürlich sind auch die **Pokémon** wieder ein heißer Tipp in dieser Ausgabe: Neben den heißesten Infos zu **Pokémon Gold** und **Silber** präsentieren wir diesmal auch wieder ein Megaposter. Wir haben schon die Geheimnisse einiger neuer Pokémon der Gold- und Silberversionen für euch dem Dunkel der Geheimhaltung entrissen und stellen euch die Ergebnisse vor.

Aber auch die **Disney**-Fans unter euch kommen nicht zu kurz: **Walt Disney's Donald Duck Quack Attack** ist ebenfalls hitverdächtig und erscheint sowohl auf dem **Nintendo⁶⁴** als auch auf dem **Game Boy Color**. Näheres über die Abenteuer des prominenten Erpels erfahrt ihr auf den Seiten 18/19 sowie auf Seite 39.

Das reicht euch noch nicht? Kein Problem: Wie wäre es denn mit Infos zu **WWF - No Mercy**, den **Power Rangers** und **Cannon Fodder**?

Genug der Worte, die neue TOTAL!, die ihr gerade in Händen haltet, wartet mit interessanten News, spannenden Berichten und coolen Tests auf euch. Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

S. 62

S. 20

S. 34



S. 67

S. 39

S. 24

F1 Racing Championship

Auf den Spuren des Herrn S. aus Kerpen

24



Hui, ein kleiner Dreher bei 220! Na, hoffentlich hat das der Mika nicht gesehen!

Mario Tennis

Filzball hin oder her, Mario schlägt sich prima

30



Warum eigentlich immer nur auf Rasen oder Sand spielen? Lasst euch überraschen!

Cannon Fodder

Patronenhülsen fliegen durch euren Game Boy

34



„Hey, ihr grünen Weicheier! Übergebt euch! Ihr könnt nicht mehr entkommen!“

SPECIALS

Die Geschichte der Videospiele, Teil 11 74
Mit diesem ersten Teil bekommt ihr eine Menge Infos über die 16-Bitter der großen Firmen Anfang der 90er Jahre. Als härtester Konkurrent des damals sehr beliebten SuperNES galt Segas Mega Drive.

WETTBEWERBE

THQ 17
In Zusammenarbeit mit THQ verlost TOTAL! zehn **WWF – No Mercy**-Module für N64.

NEWS

NINTENDO⁶⁴
Cruis'n Exotica 8
The Legend of Zelda – Majora's Mask 7
Pokémon Gold/Silber 62
Sin and Punishment: Successor to the Earth 9

GAME BOY COLOR

Batman: Chaos in Gotham 9
Sea-Do Hydrocross 9
Tom & Jerry in Mouse Attacks! ... 6

GBC-Release-Liste 10
N64-Release-Liste 10

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴
Saban's Power Rangers – Lightning Rescue 22
Walt Disney's Donald Duck Quack Attack 18
WWF – No Mercy 20

TESTS

NINTENDO⁶⁴
F1 Racing Championship 24
Mario Tennis 30

GAME BOY COLOR

Carl Lewis Olympic Games	40
Cannon Fodder	34
Daikatana	64
Donald Duck Quack Attack	39
Microsoft Entertainment Pack Puzzle Collection	41
Tweety's Highflying Adventure	66
UNO	38

TIPPS & TRICKS

Helpline	88
Lexikon der Fachbegriffe, Teil 2	93
Lufia (SNES) - Helpline-Special	94
Pokémon Snap (N64) - Komplettlösung, Teil 2	80
Shortys	84
Turok 3 - Shadow of Oblivion (N64) - Komplettlösung	67

RUBRIKEN

Abonnement	65
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhal- tet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!	
Börse	96
Eure Chance, in den kostenlosen Kleinan- zeigen Klassiker günstig zu ergattern oder selbst ein paar Mark zu verdienen!	
Editorial	3
Heftshop	87
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder be- stimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin und der N64 Games Guide ganz einfach nachbestellt werden.	
Impressum	98
Leserbriefe	12
Leser-Charts	42
Poster: Pokémon Gold/Silber (GBC), Donkey Kong Country (GBC)	
TOTAL!-Intern	61
Vorschau	98

Pokémon Gold/Silber

Endlich da! Die edlen Metallversionen

62

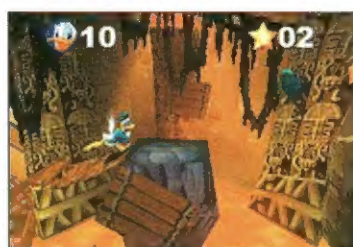


Donald Duck Quack Attack

18

Ente los gut: Donald
für GBC und N64!

39



WWF - No Mercy

20

Ein neues Wrestling-
Game im Anmarsch



Keinen Bock? Nehmt doch eine Leiter!

Microsoft Entertainment Pack Puzzle Collection

41



Sechs Puzzlespiele in einem! Wow!

Turok 3 - Shadow of Oblivion

67

Keine Probleme,
dank Komplettlösung

Die Geschichte der Videospiele - Teil 11

74



PC Engine, Mega Drive, 32 X, Mega-
CD, Neptun, Saturn und vieles mehr

Pokémon Snap

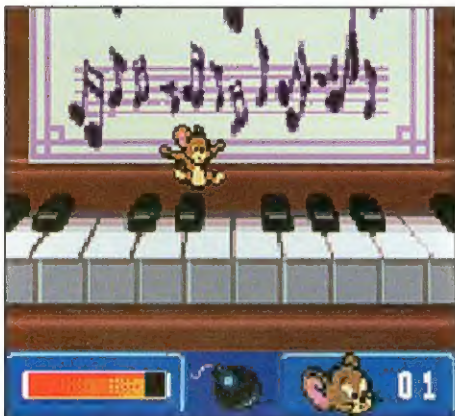
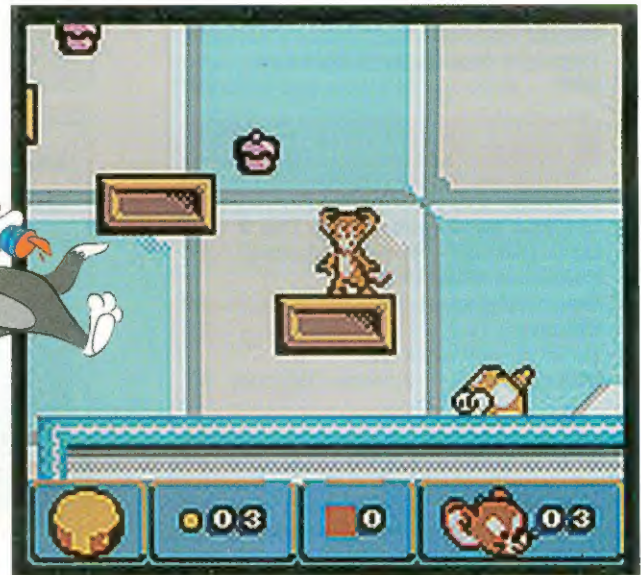
80

Teil 2 unserer
Komplettlösung





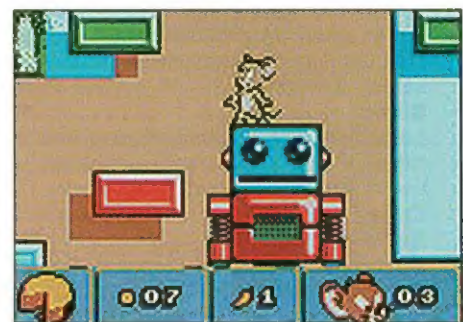
Armer Tom! Ständig wird er von Jerry geärgert, und nie bekommt er die gewitzte Maus zu fassen. Tja, vielleicht hätte er bessere Chancen, wenn er nicht immer gleich durchdrehen würde. Jerry hingegen bewahrt stets einen kühlen Kopf und meistert dadurch jede Schwierigkeit. Genau so sollt auch ihr demnächst bei Ubi Softs Jump&Run *Tom & Jerry in Mouse Attacks!* vorgehen: Köpfchen zeigen und kniffliger Situationen Herr werden. In der Rolle des Mäuserichs rettet ihr seine tierischen



Auf der turbulenten Flucht vor Tom beweist Jerry auf dem Piano, dass Mäuse großes Musiktalent besitzen

Freunde aus bunten Welten, die von verschiedenartigen Gegnern bevölkert sind. Diesen könnt ihr beikommen, indem ihr entweder ausweicht oder sie, solltet ihr eine Peperoni finden, mit eurem feurigen Atem röstet. Jene Schotenfrüchte sind die einzigen Items, die einfach so herumliegen. Um an andere, fürs Weiterkommen wichtige Gegenstände zu gelangen, müsst ihr vorerst eine bestimmte Anzahl von diversen Symbolen sammeln. Mit diesen bekommt ihr Zutritt zu Türen, hinter denen euch Tom eine Aufgabe stellen wird. Dann heißt es zum Beispiel, ein Verschiebe-Puzzle zu lösen,

bevor das Zeitlimit abgelaufen ist, oder auf Tauchstation zu gehen und in einem automatisch scrollenden Parcours gemeinen Seesternen auszuweichen. Ein anderes Mal sollt ihr wiederum ein paar Eier in der Luft balancieren und ins sichere Nest befördern, ohne dass sie am Boden



zerschellen. Erfüllt ihr die Aufgaben ordnungsgemäß, bekommt ihr dafür Items, die euch im jeweiligen Level weiterhelfen. Höher gelegene Plattformen erreicht ihr etwa mit einer

Rakete, der Fallschirm trägt euch über weite Abgründe und mit Bomben könnt ihr bestimmte Mauern durchbrechen. Es wird noch einige Items und Mini-Games mehr geben, die euch helfen, Jerrys Freunde zu befreien. Macht euch auf ein abwechslungsreiches Katz- und Maus-Spiel gefasst!



Jerry hat sich von der Tomaste anlocken lassen und läuft dem gerissenen Kater Tom geradewegs in die Arme





The Legend of Zelda: Majora's Mask

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Nintendo

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: Ende November



Nun dauert es nicht mehr allzu lang, bis ihr selbst Hand an den Nachfolger des wohl unbestritten besten N64-Titels legen könnt. Der sympathische Link macht sich bereit, die Weihnachtsfeiertage durch ein weiteres episches Abenteuer wie im Flug vergehen zu lassen.

Kaum hat Link das Schicksal seiner Welt Hyrule in *Ocarina of Time* wieder ins Lot gerückt, wartet die nächste Katastrophe auf den grün gekleideten Helden. Das Geschehen spielt zwar in einem Paralleluniversum, doch macht dies für den schwächlichen Streiter keinen Unterschied.

Erstens ist er Gefangener dieser Zwillingswelt und würde mit ihr untergehen, sollte der riesige Mond auf deren Oberfläche prallen, und zweitens sind ihm viele der dort lebenden Personen aus seiner eigentlichen Heimat bekannt, so dass der erfahrene Weltenretter nicht nur um das eigene Überleben kämpft.

Wie im Vorgänger spielt die Zeit eine herausragende Rolle. Drei Tage nach Links Ankunft wird der Himmelskörper den Untergang Hyrules besiegeln. Eine Stunde entspricht in etwa einer realen Minute – damit bleiben euch insgesamt 72 Minuten, das Unheil abzuwenden. Zum Glück haben die Entwickler Mechanismen implementiert, die die Uhr auf die Stunde null zurückdrehen. Die Waffen und Items, die euch zur Verfügung stehen, entsprechen weitgehend denen des kleinen Link. Obwohl ihr in *Majora's Mask* nie erwachsen werdet, könnt ihr trotzdem Pfeil und Bogen einsetzen.

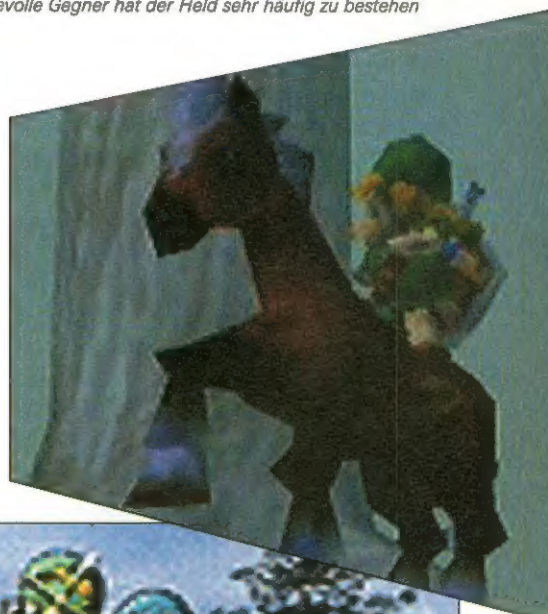
Im Gegensatz zu *Ocarina of Time*, das viele bekannte *Zelda*-Elemente wie die Krafthandschuhe oder das Flugkraft verleihende Huhn einfach auf N64-Standard gebracht hat, lebt *Majora's Mask* vom Einsatz der gestaltwandelnden Masken und der Musik, die ihr im Körper dieser Wesen erzeugen könnt. Eure erste Aufgabe ist allerdings, die ausgesprochen hinderliche Gestalt eines Deku-Busches abzustreifen, da ihr in dieser Hülle nicht einmal die Anfangsörtlichkeit verlassen könnt. Zahlreiche Nebenereignisse und Mini-Games unterfüttern das spannende 72-Stunden-Drama – allein vier verschiedene Wettrennen warten auf eure Teilnahme. *Majora's Mask* ist quasi eine Randerzählung der übergreifenden Story von *Ocarina of Time*, bietet aber einen Haufen handfester Überraschungen sowohl den Storyverlauf als auch die Gameplay-Mechanismen betreffend. Wen nach dem Durchspielen des N64-Prequels die große Leere überkommen hat, der wird sie mit *Majora's Mask* für wenigstens '72 Stunden' perfekt füllen können.



Jetzt wird es aber heiß! Link muss unter anderem gegen einen Feuer speienden Drachen antreten, der ihm das Leben schwer macht. Waghalsige Kämpfe gegen fantasievolle Gegner hat der Held sehr häufig zu bestehen



Natürlich müsst ihr in diesem Abenteuer wieder viel mit anderen Figuren reden, um Tipps zu erhalten





Während ihr euch mit euren Kontrahenten packende Duelle liefert, springt im Hintergrund ein riesiger Killerwal quer über die Fahrbahn. Free Willy lässt grüßen



enttäuscht sein.

Obwohl sich die beiden Vorgänger dieses Titels, *Cruis'n USA* und *Cruis'n World*, nicht gerade durch ein sehr innovatives Gameplay hervorragen haben, besitzen diese Spiele eine riesige Fangemeinde. Aus diesem Grund folgt nun mit *Cruis'n Exotica* der dritte Teil dieser Rennspielserie. Informationen von Midway zufolge wurden sogar Teile des eigenen Entwicklerteams auf Reisen in andere Länder geschickt, um davon neue Ideen für die Gestaltung der Level mitzubringen. *Cruis'n Exotica* trägt seinen Namen zu Recht. Zwölf vergleichsweise exotisch anmutende Level gilt es zu bestehen. So rast ihr mit eurem Fahrzeug durch Indien, über Alaskas Gletscher, durch Atlantis oder über eine Strecke auf dem Mars. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können via Split-screen gegeneinander antreten. Aber auch die Computer-Gegner sind harte Nüsse und ver-

langen euch eine Menge an fahrerischem Können ab.

Ihr habt zudem die Möglichkeit, eure Fahrer und Rennwagen nach eigenen Wünschen zu gestalten. Optisch macht das Spiel einen guten Eindruck und hebt sich deutlich von den beiden Vorgängertiteln ab. In den schön gezeichneten Hintergründen gibt es immer wieder neue Dinge zu entdecken. Auf einer Strecke springt sogar ein Killerwal in hohem Bogen über die Straße, während ihr vorbeifahrt.

Auch wenn bis auf eine verbesserte Grafik kaum Neuerungen zu erwarten sind, werden Fans dieser Rennspiel-Serie sicherlich nicht



Die Rennstrecken sind sehr fantasievoll und abwechslungsreich gestaltet. So rast ihr beispielsweise hoch über der Stadt mit den anderen um die Wette

Sin and Punishment: Successor to the Earth

System: Nintendo⁶⁴
Entwickler: Treasure

Genre: Action
Erhältlich: ab November (jp)



Die Hintergrundstory von *Sin and Punishment: Successor to the Earth* führt euch in eine Zukunft voller Chaos. Die Menschen haben gelernt, dass Kriege zu nichts führen, und deshalb ist die Bevölkerungsrate drastisch gestiegen. Um alle verpflegen zu können, wurde in Hokkaido im Norden Japans eine neue Spezies als Nahrungsquelle gezüchtet, die aber mutiert und sich gegen ihre Schöpfer wendet. Um der Bedrohung Herr zu werden, setzt man bewaffnete Freiwillige ein, die die Kreaturen erlegen sollen. Unglücklicherweise eskaliert die Lage dadurch, dass sich diese Freiwilligen gegen die friedliche Bevölkerung wenden. In den Städten herrscht das Chaos, und eine geheimnisvolle Frau, bekannt als „She“, gründet eine Rettungstruppe, um die Menschen zu schützen. Bei diesem Action-Spiel steuert ihr eure Figur aus einer Third-Person-Perspektive, wobei eure Bewegungsmöglichkeiten jedoch darauf beschränkt sind, Kugeln oder Rake-

ten nach links oder rechts auszuweichen, zu springen oder eure Gegner ins Visier zu nehmen und abzuschießen. Kommt euch ein Feind zu nahe, ist es auch möglich, in den Nahkampf zu wechseln. Anhand eines Zählers werdet ihr über den jeweiligen Stand der bereits eliminierten Widersacher informiert. Das Spiel läuft äußerst schnell ab, und die Levelbosse sind riesengroß. Auch grafisch macht dieser Titel einen viel versprechenden Eindruck. Da eine Menge der Entwickler von Treasure früher an Konamis SNES-Superhit *Contra Spirits* mitgearbeitet haben, kann man hohe Erwartungen an diesen Titel stellen.



Grafisch macht der Titel einen imposanten Eindruck. Aus dem hohen Gras heraus feuert ihr auf den Feind

Sea-Doo Hydrocross

System: Game Boy Color
Entwickler: Vicarious Visions

Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab November

Wassersportler sollten sich schon mal *Sea-Doo Hydrocross* vormerken. Die Entwickler von *Polaris Snowcross* für Nintendos Handheld zeichnen auch für diesen Titel verantwortlich und verwenden unter anderem die gleiche Game-Engine.

Auf einem Jetski versucht ihr, zehn Kurse zu bewältigen oder tretet gegen einen eurer Freunde an. Die



abwechslungsreich gestalteten Strecken sind gespickt mit Hindernissen wie beispielsweise Baumwurzeln oder extremen Sprungschancen. Ungewöhnlich an diesem Rennspiel ist unter anderem auch, dass ihr schon mal auf einen riesigen Kraken treffen könnt, durch unterirdische Kanäle rast oder eine gigantische Sandburg auf eurer Rennstrecke liegt. Selbst kleinere Fahrfehler solltet ihr euch nicht leisten, weil eure Konkurrenten nur darauf warten, an euch vorbeizuziehen.



Mit eurem Jetski braust ihr am aus dem Wasser ragenden Flugzeugwrack vorbei

Batman: Chaos in Gotham

System: Game Boy Color
Entwickler: Digital Eclipse

Genre: Action/Jump&Run
Erhältlich: ab Dezember

Gothams Superschurken terrorisieren wieder einmal die Heimat des nachtschwarzen Ritters. Wie üblich ist die Polizei nicht in der Lage, den Verbrechern Einhalt zu gebieten, sodass ihr in der Rolle von Batman – an einigen Stellen des Spiels auch in der von Batgirl – aufgefordert seid, dem kriminellen Treiben ein Ende

zu bereiten. In den insgesamt 18 Levels des fertigen GBC-only-Moduls erwartet euch unter anderem Two-Face, Bane, Poison Ivy und, wenn ihr es bis dahin schafft, im letzten Kapitel der Joker. Da



dem Fledermauskrieger, wie auch seinem weiblichen Pendant, bekanntermaßen keine Superkräfte zur Verfügung stehen, seid ihr auf den Einsatz seiner Bat-Gadgets wie zum Beispiel den Batarang angewiesen. Für Abwechslung sorgen die Stages, in denen ihr die Vehikel des Umhangträgers – Batmobil, Batcycle sowie Batwing – besteigt und sie durch die Häuserschluchten Gothams steuert.



Der maskierte Rächer ist knapp einem Absturz entgangen und zieht sich hoch

GAME BOY
COLOR

Termin	Titel	Hersteller	Genre
Nov.	Aladdin	Ubi Soft	Action/Adventure
	Aliens: Thanatos Encounter	Fox Interactive/THQ	Action
	Anpiff – RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Blade	Activision	Action
	Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive/THQ	Action
	Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Action
	Championship Motocross 2001	THQ	Rennspiel
	Chicken Run	THQ	Jump&Run
	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Sport
	Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Adventure
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	Grinch, The	Konami	Action
	MTV Sports:		
	T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sport
	NBA Jam	Acclaim	Sport
	Resident Evil Gaiden	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Saban's Power Rangers		
	Lightspeed Rescue	THQ	Action/Adventure
	Scooby-Dool:		
	Classic Creep Capers	THQ	Adventure
	Tom und Jerry	Virgin Interactive	Jump&Run
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Walt Disney's Dschungelbuch	Ubi Soft	Adventure
Dez.:	Animorphs	Ubi Soft	Rollenspiel
	Batman of the Future –		
	Return of the Joker	Ubi Soft	Action
	Doug's Big Game	Ubi Soft	Action
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Sport
	Mummy, The	Konami	Action
	Woody Extreme Racing	Konami	Action
	X-Men: Mutant Wars	Activision	Action
4. Quartal:			
	 Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
1. Quartal 2001:			
	Action Man	THQ	Action
	Flipper & Lokapa	Ubi Soft	Action/Adventure
	Monster Force	Konami	Action
	MTV Sports:		
	Pure Ride	THQ	Sport
	NBA Live 2000	THQ	Sport
	Rugrats in Paris – The Movie	THQ	Jump&Run
	Sesame Street Sports	Ubi Soft	Sport
	Simpsons:		
	Treehouse Horror	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	V.I.P.	Ubi Soft	Action/Adventure
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
	 Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure



NINTENDO 64

Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Nov.:	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	11/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	Legend of Zelda, The –			
	Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	11/00
	Saban's Power Rangers			
	Lightspeed Rescue	THQ	Action/Adventure	11/00
	World is Not Enough, The	Eurocom/EA	First Person Shooter	9/00
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	10/00
ab Dez.:	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Batman of the Future –			
	Return of the Joker	Ubi Soft	Action	7/00
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	 Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	Indiana Jones and the			
	Infernal Machine	Nintendo/LucasArts	Action/Adventure	10/00
	Mega Man 64	Capcom	Action/Jump&Run	7/00
	Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Midway's Greatest Arcade Hits	Konami	Spielesammlung	–
	Mini Racers	Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Nintendo	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Riqa	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	Scooby-Dool: Classic Creep Capers	THQ	Adventure	10/00
	Star Wars: Episode I –			
	Battle for Naboo	LucasArts	Shoot 'em Up	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Tom & Jerry in Fists of Fury	Ubi Soft	Action	–
	Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd	Ubi Soft	Action/Adventure	–
4. Quartal:				
	Banjo-Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Eternal Darkness	Nintendo	Action/Adventure	7/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Partyspiel	6/00
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00



MONSTER-ACTION! MONSTER-FUN!

**DER COMIC
ZUR TV-SERIE!**

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS



**2 EXTRA!
XXL-POSTKARTEN!**



Heft #3 ab 2.11. überall im Handel!

...und die TV-Serie Mo-Fr um 16.10 Uhr auf RTL II



Willkommen!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf euren Leserpostseiten! Hier habt ihr die Gelegenheit, Einfluss auf die Gestaltung eurer TOTAL! zu nehmen. Habt ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen eure Fragen.

Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren. Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps & Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

Ihr könnt uns Briefe auch per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de unter dem Stichwort „Leserpost“!



Riesige Knöpfe

Ich sitze gerade so da, tue nichts Böses, sondern denke an die neue Nintendo-Konsole, da sehe ich euer Heft unter dem Schlitz in der Tür auf dem Boden liegen. Ich schlage die Seite vier auf und sehe, dass auf Seite elf Infos über den Game Cube zu finden sind. Tja, wenn man vom Teufel spri... äh, an ihn denkt. Also schlage ich die Seite elf auf und bewundere die super Bilder. Ich blättere um und ... erschrecke mich zutiefst. Was für kranke Gehirne ('tschuldigung) waren eigentlich für das Design zuständig? Diese neue Wunderkonsole hat vielleicht die besten Daten zu bieten, aber sieht doch megahässlich aus. Sind Nintendo die Ideen ausgegangen? Also, ich finde, dass die PS2 besser aussieht. Ich ärgere mich grün und blau. Aber das Schlimmste kam erst, als ich umblätterte: die Controller! Meiner Meinung nach ist Nintendo selbst schuld daran, dass alle sagen, ihre Konsolen wären nur für Kinder da – bei solchen Controllern! Riesige und wenige Knöpfe, damit auch Babys damit zurechtkommen und immer die Knöpfe treffen. Also, die Controller vom Nintendo⁶⁴ halte ich für die besten, die es jemals gab. Warum haben sie die nicht so beibehalten? Ich denke, wenn die Formen so bleiben, dass sich wieder viele Spieler für die PlayStation 2 entscheiden werden. Und daran werden wohl

auch die Spiele nichts ändern. Es wird genauso sein, wie es jetzt ist: Das N64 hat zwar wenige, aber bessere Spiele, die PlayStation hat viele Spiele, aber viele davon sind Mist. Trotzdem kaufen sich alle die PlayStation, weil sie „erwachsener“ aussieht. Nintendo hat nun mal dieses Image, und mit solchen Controllern wird sich das wohl auch nicht ändern. Ich hoffe, sie wird sich das noch mal überlegen. Das einzig Gute wird wohl der Preis sein. PS: Der Game Boy Advance sieht hingegen echt supercool aus.

Björn Jahn, Radolfzell

Auto aus der Presse

Ich war ja schon von Anfang an für den Dolphin, oder soll ich Game Cube sagen? Wie ich gehört habe, soll der Preis um die 300 DM liegen. Alles schön und gut, aber habt ihr schon einmal den Cube gesehen? Das Ding sieht ja aus wie ein Auto frisch aus der Presse, auch das Game Pad ist gewöhnungsbedürftig. Das ist doch eine TOTAL!e Zumutung. Ich meine dennoch, dass es nicht auf das Äußere einer Konsole ankommt, sondern darauf, was in ihr steckt. Aber ansonsten kann man über den Game Cube nicht meckern. Ich werde ihn mir auf jeden Fall zulegen und dann loszocken. So, kommen wir mal zum Game Boy: Am Anfang war der normale Game Boy, dann kam



Viele Grüße an Anita Langbehn aus Neue Tiefe auf Fehmarn! Dein geflügelter Son-Goku gefiel uns so gut, dass wir ihm den gebührenden Respekt zollen und ihn hiermit stolz auf Seite eins der Leserpost präsentieren

der Game Boy Pocket und zu guter Letzt der Game Boy Color. Nun zu meiner Theorie: Der Game Boy Color hat die gleiche Grafik wie das NES, der Game Boy Advance hat fast die gleiche Grafik wie das SNES, wäre da nicht als Nächstes das Nintendo⁶⁴ dran? Es wäre doch theoretisch und auch praktisch machbar, einen Game Boy mit 3D-Grafik rauszubringen. Was meint ihr dazu? Wird es noch Hoffnung geben, dass ein solcher Game Boy rauskommt?

Sebastian Auerbach

TOTAL!:

Ja, du kannst Game Cube sagen, der Name steht fest. Sicherlich haben wir schon einmal einen Blick auf die Konsole werfen dürfen (Bilder gab es ja bereits in **TOTAL! 10/00**). Du hast Recht damit, dass das Äußere einer Konsole nicht wirklich eine Rolle spielen sollte. Innere Werte, letztendlich aber die spielerische, inhaltliche und optische Qualität der Games sind entscheidend. Zu deiner Theorie: Erst einmal muss der Game Boy Advance über die Ladentische wandern. Nintendo wird mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mit diesem Handheld aufhören, sondern weiterhin neue und technisch bessere Geräte erfinden. Ob man die Grafik der tragbaren Konsolen so ohne Weiteres mit der der TV-Konsolen vergleichen kann, lassen wir einmal dahingestellt. Sicher ist jedenfalls, dass der GBA 3D-Fähigkeiten besitzt, wie man anhand der bereits verfügbaren Bilder sehen kann.

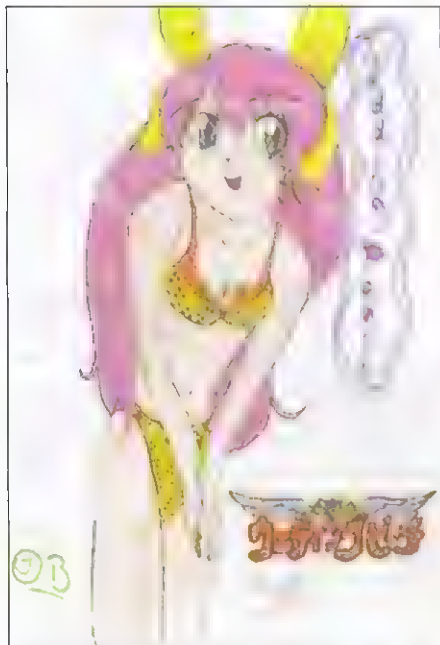
Datenträger

Werden die Spiele für den Game Cube auf einer DVD-ROM oder auf einer CD-ROM erscheinen?

Christian aus Lüchow

TOTAL!:

Dazu haben wir in **TOTAL! 10/00** im Bericht über die Nintendo Space World 2000 (ab Seite 12) ausführlich Stellung genommen. Es wird



Hallo, Jenny Betschart aus der Schweiz! Dein Hochzeitspfirsich klebt schon an unserer Wandgalerie!



Der Zeichner des Zeichners, der gerade diesen wunderschönen Garados zeichnet, hat leider seinen Namen auf dem Bild vergessen. Das ist schade, denn wir wüssten alle gern, von wem solche Kunstwerke geschaffen werden

sich um eine im Durchmesser nur acht Zentimeter breite DVD-ROM handeln, die eine Kapazität von 1,5 Gigabyte aufweist. Nintendo hat dieses neue Format zusammen mit Matsushita (Panasonic, Technics) entwickelt und somit einen sehr wirksamen Kopierschutz geschaffen. Dadurch ist die Bereitschaft unter den Entwicklern groß, Spiele für diese Plattform zu produzieren – und das kommt uns Spielern ja sehr entgegen.

Game Cube

1. Wann kommt endlich *Banjo-Tooie* raus?
2. Was ist jetzt eigentlich besser, der Game Cube oder die PlayStation 2?
3. Wird es beim Game Cube bessere Kampf- und Action-Spiele geben?
4. Stimmt es, dass für den Game Cube ein Pokémon-Spiel wie das für den Game Boy rauskommen soll?

Nils Kupzak, Northeim

TOTAL!:

1. Ein Blick in unsere aktuelle Release-Liste verrät, dass Rares sehnsüchtig erwartetes *Jump&Run* irgendwann im letzten Quartal dieses Jahres erscheinen soll. Ein genauerer Termin war nicht in Erfahrung zu bringen.
2. Vorerst ist weder die eine Konsole noch die andere besser oder schlechter. Solange der Game Cube noch nicht einmal erschienen ist, niemand ein fertiges Spiel gesehen und gespielt hat, solange lässt sich auch kein Vergleich anstellen. Lediglich die technischen Details können anhand der Herstellerangaben

gegenübergestellt werden. Letztendlich würde man sich dabei in fummeligen Messdaten verzetteln und am Thema vorbeischießen. Selbst wenn die ersten Spiele zur Verfügung stehen, bleibt es immer noch – und wir können das nur wieder und wieder sagen – eine Frage des persönlichen Geschmacks, welche Konsole den Vorzug verdient. Ein kleines Beispiel dazu: In den USA erfreut sich die *Cruis'n USA*-Serie großer Beliebtheit, hier zu Lande fällt die Arcade-lastige Rennspielreihe jedoch unter „ferner liefen“. Bei den Konsolen hat es sich in der Vergangenheit ganz ähnlich abgespielt: Egal, was auf technischer Seite geboten wurde und wie toll einzelne waren, gekauft wurde das, was gefiel, oder eben das, was „alle“ gekauft haben. Lassen wir uns also überraschen!

3. Auch bei dieser Frage können wir keine eindeutige Antwort geben. Sicher ist aber, dass die Möglichkeiten in Bezug auf die Grafik und den Umfang neuer Titel besser sind als noch beim N64. Die Spiele werden nach wie vor von Entwicklern programmiert – und die produzieren bekanntlich konsolenunabhängig mal gute, mal weniger gute Games ;-)

4. Ja. Unter den fünf geplanten Launch-Titeln befindet sich auch ein Spiel mit Pokémon. Es ist davon auszugehen, dass Nintendo die Begeisterung für die Kampftierchen auch auf dem Game Cube in Form von entsprechenden Spielen fördern wird. In welcher Form man diese mit den Game-Boy-Titeln vergleichen kann, bleibt abzuwarten. Grafisch wird es wohl gravierende Unterschiede geben.



Jetzt gibt's Ärger!
Wir wollen über die Erde
regieren...
Liebe und Lachheit verur-
teilen wir!

Und es kommt noch härter!
... und unseren eigenen Staat
kreieren!
Mehr und mehr Macht, das wol-
len wir!



TEAM ROCKET, so schnell wie das Licht,
geht lieber auf und bekämpft uns nicht!

Beeindruckend, Kornelia! Diese drei Werke von dir müssen wir einfach der Öffentlichkeit preisgeben

Brief und Siegel

Ich möchte euch mit einem Brief beglücken (und habe wie durch Zufall auch noch ein paar Bilder beigelegt, komisch, nicht wahr?!). Also, was gibt's zu meckern? Hm, mir fällt gerade nix ein! Ach, ihr wolltet doch Meinungen zu eurem TOTAL!-Genial-Gütesiegel hören, oder? Also, ich finde es gar nicht schlecht, nur solltet ihr vielleicht etwas ändern, zum Beispiel statt eines runden ein 16-eckiges (nur als Beispiel) Gütesiegel nehmen. Das wäre doch mal was Besonderes (seid ihr ja auch ...!).

Noch mal zu meinen Bildern, hm, also, tja, ähm, ihr müsst sie nicht abdrucken (wäre aber trotzdem nett!), aber ihr solltet sie an einen warmen, hellen Platz hängen (mit Ausblick auf eure TOTAL!-geniale „Laub-

tapete“) und gut füttern! Und lasst Holgi nicht drüberrenovieren! (Die 31 „Bites“ und 51 Ausrufungszeichen drucken wir aus Platzmangel nicht ab, Anm. d. Red.) Also, irgendwas wollte ich jetzt noch sagen, ach ja: Macht noch mal eine TOTAL!-Foto-Story!!! PS: Dem Mädel auf dem Bild mit dem „unauffälligen“ TOTAL!-Logo dürft ihr einen Namen geben!

Kornelia Csink, Dettingen/Teck

TOTAL!:

Vielen Dank für die Zeichnungen, sie gefallen uns wirklich gut. Schön auch, dass du nix zu meckern hast! Über das 16-eckige Gütesiegel ließe sich diskutieren, aber das wäre zu SNES-Zeiten angebracht gewesen. Heutzutage ist ein 64-eckiges viel moderner. Mit der Einführung des Game Cube könnten wir dann auch ein Siegel mit 128 Ecken entwerfen, aber das wäre dann ja wieder fast ein Kreis ... wir machen uns mal Gedanken.

Zum Thema TOTAL!-Foto-Story können wir sagen: Machen wir! Momentan wissen wir nur noch nicht genau, wann wir uns erbarmen, denn gut Ding will bekanntlich Weile haben. Aber sie kommt ganz gewiss!

PS: Selbstverständlich werden wir deine Kunstwerke ganz nach Anordnung hegen und pflegen. Wir gießen sie auch jeden Tag ;o) Und keine Sorge, dem bösen Holgi wurden seit seinem Wandanstrich so schwere Fußketten angelegt, dass er gar nicht mehr von seinem Arbeitsplatz loskommt. Als Name für das etwas betäubt wirkende Mädel kamen verschiedene Vorschläge. Michiko vielleicht oder Totalinchen oder so. Richtig einigen konnten wir uns da auch nicht. Sollte euch etwas Besseres einfallen, dann immer her damit!



Kinder, Kinder, diesmal fehlen uns wirklich die Worte, so sehr, wie ihr euch ins Zeug gelegt habt. Diese attraktive Dame stammt von Karolina Talja aus Polch. Alle Achtung!

Gleich einpacken

Nun, ich hoffe, ihr seid mir nicht böse, wenn ich das nervende Geschleime weglassen, aber ich muss euch einfach meine Story erzählen. Wir schrieben den 24. August 2000, als ich so mir nichts, dir nichts ein wenig im Internet surfen ging. Und was hatte ich da gesehen? Den Game Cube. Wow, hatte ich mir gedacht und gleichzeitig: Ist dieses Design eigentlich ein Witz? Nun ja, ich hielt das Ganze für einen blöden Joke eines 16-jährigen Computer-Freaks. Also, nichts wie auf die offizielle Nintendo-Homepage, und was sah ich da? Den gleichen Game Cube.

Nun, ich bin mir ziemlich sicher, dass ihr in **TOTAL!** 10/00 schon darüber berichtet habt, aber trotzdem, habt ihr dieses *Zelda* gesehen? (Dumme Frage, ihr wart ja auf der Messel!) Ich

kann nur sagen, mir verschlug es einfach die Sprache, als ich mir einen kurzen Film davon aus dem Internet runtergeladen hatte. Meiner Meinung nach kann die PS2 mit ihrem 869 DM hohen Preis gleich mal einpacken. Okay, der Game Cube hat zwar ein sehr eigenwilliges Design, aber wen juckt's? Solange wir solche Spieleperlen wie ein *Zelda* oder *Wave Race* in dieser Grafikpracht erwarten können ... Nur leider nerven mich die wenigen Knöpfe des Controllers, damit wird ja die bei mir sehr geschätzte *Turok*-Steuerung gar nicht mehr möglich sein. So, nun noch ein paar Fragen, die nichts mit dem (genialen) Game Cube zu tun haben:

1. Wird *Conker's Bad Fur Day* in Deutschland erscheinen? Wenn ja, wird es dann synchronisiert?

2. Was kann man in Deutschland in der Freizeit überhaupt machen, außer *Perfect Dark* zu spielen? Oooops! ;-)

Jan aus der Schweiz

TOTAL!:

1. Laut Aussage von Nintendo Deutschland ist man darum bemüht, diesen Titel hier zu Lande auf den Markt zu bringen. Da etliche Texte im Abenteuer auftauchen, kannst du davon ausgehen, dass eine Synchronisation im Falle des Falles angedacht ist.

2. Och, da gibt es vieles! Du könntest die **TOTAL!** lesen, andere feine Games spielen, auf www.x-plain.de herumsurfen, noch einen Leserbrief schreiben, deiner Mutter Blumen schenken, den Müll rausbringen, vom Game Cube träumen ...

Stellungnahme

Dieser Brief ist eine Antwort auf den Leserbrief von Roy Riginashvili in **TOTAL! 10/00**. Ich muss mich hier zum Thema Game Cube einmal aus anderer Sicht äußern. Ich habe die Enthüllung des Geräts ebenfalls verfolgt und die Bilder bereits am vorherigen Tag im Internet betrachtet. Der erste Eindruck war zwar nicht enttäuschend, aber es verschlug mir auch nicht die Sprache. Die gezeigten Technik-Demos, die definitiv aus keinem von Nintendo programmierten Spiel stammen, entzücken zwar das Auge eines N64-Besitzers, aber Besitzer des Dreamcasts oder gar der PlayStation 2 können bei diesem Anblick nur schmunzeln. Die Demos bringen den Überwältigungseffekt, den zum Beispiel *Shen Mue* oder *Metal Gear Solid 2* seinerzeit erwirkten, nicht mit sich. Außerdem waren einige der Demos lediglich vorgerenderte Sequenzen wie zum Beispiel *Metroid* und *Wave Race*. Daher muss ich sagen, dass eine Aussage wie: „Wer braucht denn da noch eine PS2?“ absolut nicht gerechtfertigt ist und wohl eher die Vermutung nahe legt, dass es sich um einen eingefleischten Nintendo-Fanatiker handelt. Also, mir persönlich wäre eine objektivere Betrachtung der neuen und außerdem nicht schlechten Konsole lieber, aber einen Quantensprung in der technischen Entwicklung stellt sie definitiv nicht dar.

Flo

TOTAL!:

Mit Verlaub, aber wenn 128 Marios, die aus über 700 Polygonen bestehen (für jeden einzelnen Mario), in Echtzeit über den Bildschirm turnen, würden wir als PS2- oder Dreamcast-Besitzer gar nicht schmunzeln. Und ein Überwältigungseffekt war auch nicht zu verleugnen. Sicher, die von dir zitierte Aussage ist völlig subjektiv zu verstehen, und Grafik allein macht kein gutes Spiel, aber wir sind uns dennoch ziemlich sicher, dass Nintendos neues Gerät neben seiner Konkurrenz sehr gut aussehen wird – zumindest in technischer Hinsicht.

PC oder Nintendo?

Mittlerweile mache ich mein Fachabitur und musste mir einen PC zulegen (wegen Textverarbeitung usw.). Meine Frage ist zwar jetzt relativ, aber ... sollte ich mich von Nintendo

jetzt ganz abwenden und mehr den PC-Spielen widmen? Allein wegen der Preise. Ich bin da etwas durcheinander. Ich erwarte auch keine spezielle Antwort, mehr eine Gedankenhilfe.

David Lorenczat, Bad Dürkheim

TOTAL!:

Letztendlich ist das eine Frage des persönlichen Geschmacks. Es gibt für jede Plattform gute Spiele, für das N64 genauso wie für den PC. Allerdings musst du einen Computer ständig nachrüsten, um aktuelle Software ver-

nünftig zum Laufen zu bringen. Das Problem fällt bei Konsolen natürlich weg. Außerdem unterscheidet sich auch die Art der Spiele des jeweiligen Systems. Strategie-Games und First Person Shooter findest du zum Beispiel im PC-Regal wie Sand am Meer, Jump&Runs oder Prügelspiele hingegen kannst du mit der Lupe suchen. Wir sehen also keinen Grund, dass du dich von Nintendo abwendest, denn du weißt ja selbst, von welcher Qualität deren Spiele sind. Und die gibt's in der Player's-Choice-Auflage auch schon für 50 Taler.



David Lorenczat aus Bad Dürkheim verdanken wir dieses umwerfende Motiv. Übrigens: Dein Witz war klasse, aber der bleibt mal unter uns :o)

THQ und TOTAL! verlosen

10 x
das Nintendo⁶⁴-Spiel
WWF – No Mercy

Alles, was ihr tun müsst, ist die folgende Frage zu beantworten:

Wer gewann das erste King-of-the-Ring-Turnier?

- a) Hulk Hogan
- b) Bret Hart
- c) Yokozuna
- d) Owen Hart
- e) Bam Bam Bigelow

Schickt einfach eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

TOTAL!
Stichwort: „THQ Competition“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluss ist der 17.11.2000 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Ver-
lages und der Firma THQ sowie deren Angehörige dürfen an die-
ser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

THQ

TOTAL!

Genre: Jump & Run
 Entwickler: Ubi Soft
 Erscheinungstermin: 14. November

Disney's DONALD DUCK "Quack Attack" Att@ck?!

Immer knapp bei Kasse, den überwiegenden Teil des Tages schlecht gelaunt und oftmals ein wenig tollpatschig – das ist Donald Duck, wie wir ihn kennen und lieben gelernt haben.

Um einmal so richtig nachvollziehen zu können, wie sich der Exzentrik-Seeemanns-Look bei seinen Abenteuern ausprägt, hat Ubi Soft Quack Attack die Chance, ihn durch über 24 Levels steuern zu lassen.



In den Stadt-Leveln müssen schon einmal Bauarbeiter als Trampoline herhalten. Bei diesen Sprungpassagen wird deutlich, wie viel Mühe sich mit dem Level-Design gemacht wurde, denn sie sind sehr flüssig angelegt.



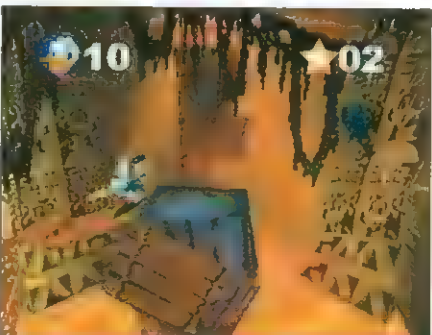
PLUS - Wusstet ihr?

Besonders witzig gelungen ist die Anzeige von Donalds Gesundheitszustand. Wird er nämlich zu oft von Gegnern getroffen, verschwindet er in einer Comic-typischen „Wutwolke“ und pöbelt vor sich hin. Danach hat er seine Mütze verkehrt herum auf und stürmt zielstrebig nach vorne gebeugt und mit selbstbewusstem Gang dem Level-ende entgegen.



Genau das ist auch eine eurer Aufgaben, denn Gustav Gans hat für jeden Level bereits eine Bestzeit abgeliefert, die es zu unterbieten gilt. Zudem müsst ihr das verloren gegangene Spielzeug von Tick, Trick und Track einsammeln, sämtliche Münzen finden und eine Medaille entdecken. Bewegliche Plattformen, die über tiefe Schluchten führen, jede Menge Gegner wie zum Beispiel Zombies, gut genährte Bauarbeiter und Rollstuhl fahrende Opas machen euch dabei das Leben zum Teil recht schwer.

Was diesen Titel wirklich auszeichnet, ist das harmonische Spielerlebnis. Ihr fühlt euch von der ersten bis zur letzten Minute in die Walt-Disney-Welt gezogen. Dazu trägt der



Donald macht auf Indiana Jones und kämpft sich todesmutig durch gefährliche Tempelanlagen.

Donald ist entsetzt! Seine angebotene Daisy wurde vom fiesen Magier Merlock während der Ausübung ihres Jobs als Fotoreporterin gefangen genommen. Sie hatte sich einfach zu tief in dessen Wunderland vorgewagt und muss nun auf einen Retter hoffen und warten. Damit nicht Gustav Gans die Lorbeeren einheimst, müssen sich Anfänger schon ein wenig anstrengen, um Donald heil durch die insgesamt 24 Level zu bringen – Profis sind hingegen ein wenig unterfordert und zu schnell beim Endgegner angelangt. Nichtsdestotrotz bietet Donald Duck Quack Attack eine Menge Abwechslung. Diese kommt in erster Linie durch die verschiedenen Levelgestaltungen und Aufgabenstellungen zu Stande. So kämpft ihr euch mal in Richtung Bildschirmhintergrund, mal von links nach rechts durch die Stages. Wer erst einmal das Timing fürs Springen, Doppelspringen und Attacken-Ausführen heraushat, wird sich über die äußerst flüssig gesetzten Pfade freuen, die es euch ermöglichen, wie die wilde Waldwurst gen Ziel zu rasen.



Im Geisterschloss von Gundel müsst ihr euch auf einige gespenstische Begegnungen gefasst machen

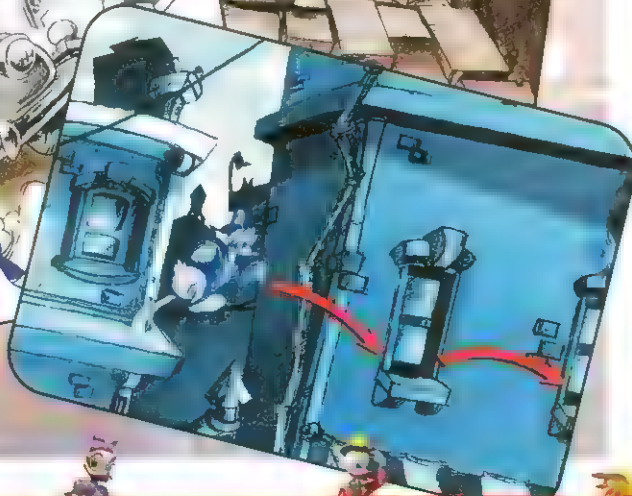
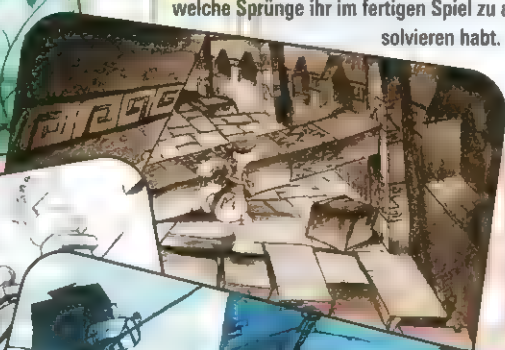
typische Grafikstil genauso bei wie die kunterbunt und abenteuerlich gestalteten Areale, die Zwischensequenzen, die Kämpfe mit den Endgegnern und die Sprachausgabe. Vögel zwitschern und ein kleiner Bach plätschert vor sich hin, während ihr im Wald bei Entenhausen über Hängebrücken sprintet, vor der Kulisse eines mächtigen Wasserfalls auf einer alten Eiche von Ast zu Ast hüpfet oder euch vor Wut schnaubend einen Elch vornehmt. In der City von Entenhausen trifft ihr



Der erste Endgegner Um hier zu bestehen, müsst ihr zunächst einmal seinen Eierattacken ausweichen, um dann anschließend wilden Stampfangriffen zu entgehen. Doch dann ist er noch längst nicht besiegt!

Gut geplant ist halb gewonnen

In diesem Kasten zeigen wir euch ein paar Bilder aus der Konzeptionsphase von *Donald Duck Quack Attack*. Ihr seht deutlich, wie bereits in diesem Stadium viel Wert auf den typischen Walt-Disney-Charme gelegt und genau geplant wurde, welche Sprünge ihr im fertigen Spiel zu absolvieren habt.



auf bullige Maurer mit spitzen Kellen in der Hand, balanciert über die Stahlträger der Baustellen und schwingt euch todesmutig von einer Dachkante zur nächsten, und das alles nur, um die angebetete Daisy zu retten. In Daniel Düsentricks Labor könnt ihr nicht nur jederzeit erkennen, welche Ziele ihr schon erreicht habt und welche Welten bereits zugänglich sind, sondern ihr dürft nach besonders guten Leistungen auch in eines von vielen Alternativkostümen wechseln, was der Langzeitmotivation zugute kommt. Was es sonst noch so alles in *Donald Duck Quack Attack* für das N64 zu entdecken und erleben gibt, welche fiesen Zwischengegner auf euch lauern und wie die Chancen stehen, dass Donald Gustav eins auswischt, erfahrt ihr im umfangreichen Test in der nächsten Ausgabe.

Holger Reher

Genre: **Prügelspiel**
 Entwickler: **Jakks Int./AKI Corp.**
 Erscheinung: **ab November**

WWF NO MERCY

Schweißüberströmte Fleischberge prallen aufeinander, würgen einander und schlagen sich windelweich – das soll Spaß machen? Und ob: WWF No Mercy steht ins Haus!



Alle Wrestling-Fans unter euch waren mit dem Nintendo⁶⁴ bisher ja ziemlich gut bedient. Angefangen bei *WCW vs. NWO: World Tour* und seinem Nachfolger, *WCW/NWO Revenge*, über *WWF War Zone* und *Attitude* bis hin zu *Wrestlemania 2000* wurde diese nach wie vor umstrittene Sportart durchgehend mit

hochwertiger Software repräsentiert. *WCW Mayhem* von Electronic Arts zählt zwar nicht gerade zur Elite, ist aber auch nicht wirklich schlecht. Die anderen aufgeführten Titel teilen sich Acclaim (*War Zone* und *Attitude*) und THQ, die in diesem Jahr die WWF-Lizenz erwarb und ihre WCW-Genehmigung dafür an EA weiterreichte.

It's in your Hands

Unterhaltsam mutete der Guest-Referee-Modus an. Dort dürft ihr den Gastringrichter mimen und bei Bedarf ermahnen, anzählen und disqualifizieren. Nicht nur das, ihr könnt auch aktiv ins Geschehen eingreifen, sodass ihr sicherstellt, dass der Richtige (eurer Meinung nach) gewinnt.



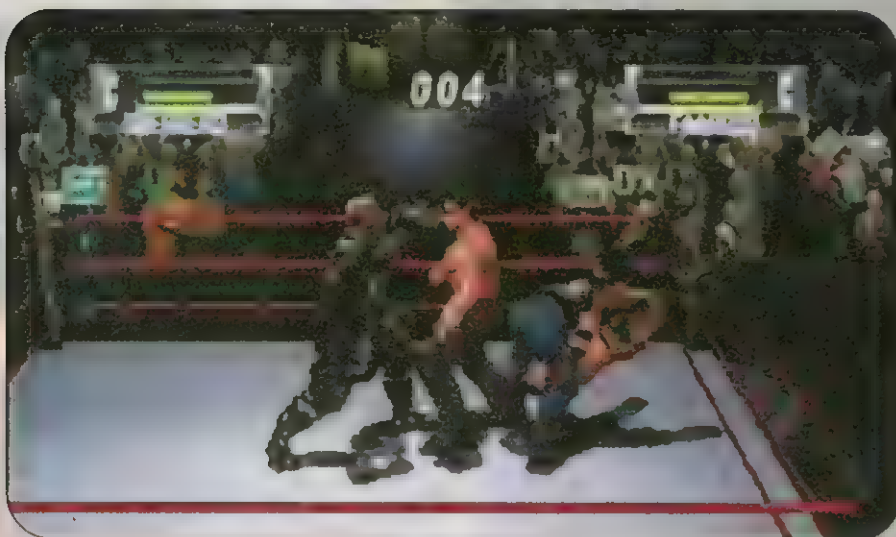
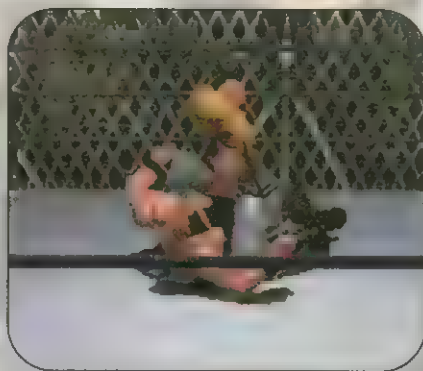
Nun hat THQ ein neues Eisen im Feuer, das sich *WWF No Mercy* nennt und die Fortsetzung von *WWF Wrestlemania 2000* darstellt. Und obwohl dieses bereits einiges zu bieten hatte, schrauben die Entwickler der AKI Corporation den Umfang noch weiter in die Höhe. Erneut sind weit über 50 Kämpfer vertreten. Allein zu Be-



Mit voller Wucht knallt Mark Henry den Samoaner Rikishi gegen den harten Stahl des Käfigs. Wenn ihr diese Aktion oft genug ausführt, wird das Gesicht des Gepeinigten mit Tomatenmark verziert



Bis zu vier Leute können sich gleichzeitig im Ring tummeln. Double-Team-Moves gibt es zuhauf



Viscera (links im Bild) war früher bekannt als Mabel, der als Mitglied des Tag Teams MOM in der WWF debütierte und später sogar ein King-of-the-Ring-Turnier gewann. Im Spiel lässt er sich nur schwer ausheben

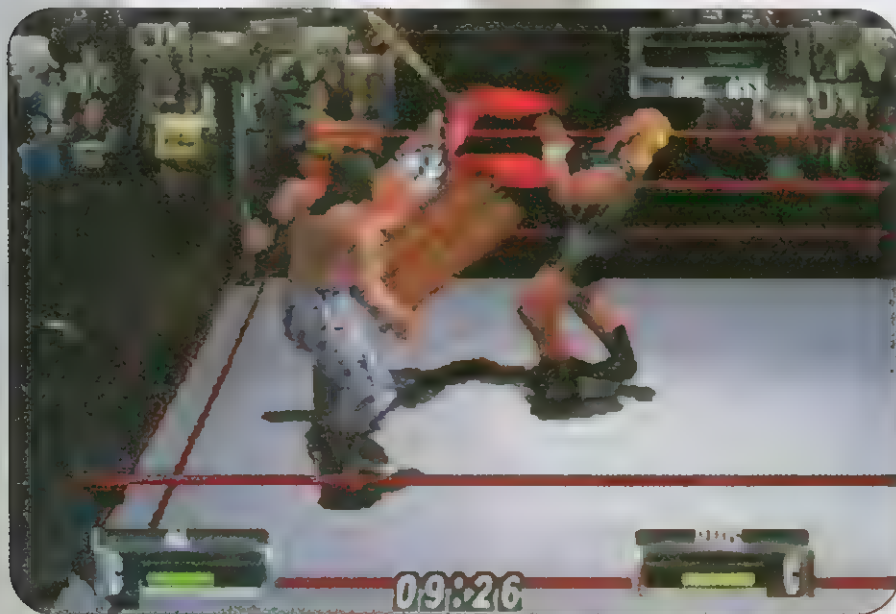
ginn sind schon 54 verfügbar. Unter ihnen befinden sich zehn Damen, von denen Chyna als einzige Frau nicht unter dem Punkt „Ladies“ erscheint. Bei ihrem maskulinen Auftreten glaubt sowieso jeder, sie sei ein Mann. Wie auch immer, im Laufe des Spiels werdet ihr darüber hinaus weitere Stars freispielen können.

Illustre Persönlichkeiten wie Steve Austin, The Rock, der Undertaker (im neuen Look), HHH, Edge, The Acolytes und andere Berühmtheiten sind enthalten, mit denen ihr eine schier unglaubliche Vielfalt an Matchvarianten bestreiten dürft. Fast alles, was ihr aus den Fernsehsendungen kennt, ist auch in *No Mercy* möglich. So lassen

sich beispielsweise Handicap-Kämpfe, Hardcore-Fights und Leiter-Matches austragen und sogar kombinieren. Natürlich fehlen Auseinandersetzungen im Stahlkäfig ebenso wenig wie der Royal Rumble, das King-of-the-Ring-Turnier und weitere Großveranstaltungen, die ihr nach eigenem Gutdünken zusammenstellen dürft. Damit ist das Ende der Fahnenstange aber noch lange nicht erreicht. Im Championship-Modus gilt es, einen der WWF-Meisterschaftsgürtel zu gewinnen und zu behalten. Besonders interessant gestaltet sich dabei das Hardcore-Champion-Turnier. Sobald ihr den Gürtel errungen habt, sollt ihr ihn pausenlos und überall verteidigen. So verschlägt es euch in den Boiler-Raum, die Parkette und die Gänge der Arena, während ihr all eure Reserven einsetzen müsst. Zum Ausgleich liegen allerorts handliche Gegenstände herum, deren Festigkeit ihr an des Gegners Schädel testen könnt. Feuerlöscher, Mikrofone, Klappstühle, Schmiedehammer – alles lässt sich zweckentfremden.

Zu guter Letzt steht euch ein erweiterter Editor zur Verfügung, mit dem ihr eigene Wrestler erstellen könnt. Bis ins Kleinste dürft ihr dort Statur, Kleidung, Gangart und jeden einzelnen Move bestimmen. Damit sind die Möglichkeiten von *WWF No Mercy* zwar immer noch nicht erschöpft, aber ihr merkt sicherlich, wie umfangreich das Endergebnis ausfallen wird. Ein heißer Kandidat auf ein TOTAL!-Gütesiegel!

Tobias Partetzke



Selbstverständlich lässt sich die Leiter bei Leiter-Matches nicht nur zum Erklimmen benutzen

Genre:
Action

Hersteller:
Mass Media

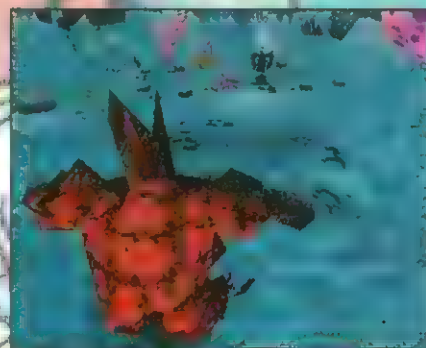
Erhältlich
ab November

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

Wenn's mal irgendwo brennt, dann sind die bunten Helmträger sofort zur Stelle und verjagen ihre gesetzlosen Feinde mit allerhand Tricks und Magie.



Mit so einem riesigen Megazord könnt ihr schon ganz schön herumwüten und Angst und Schrecken verbreiten. Dabei sind die Transformer in der Regel gar nicht böse, sondern durchaus vorbildliche Gesellen.



Go Power Rangers, go Power Rangers, go, go ...! Seit Jahren erfreut sich die TV-Action-Serie unter den Kids größter Beliebtheit. Die fünf glanzvollen Helden haben Vorbildcharakter und begeistern durch ihre asiatischen Kampfkünste sowie durch die überaus effektreichen Tricktechniken, mit denen sie die Bösewichter dieser Erde zum Teufel jagen. Selbstverständlich ist THQs N64-Action-Modul nicht die erste Umsetzung für eine Nintendo-Konsole. Auf dem SuperNES und dem Game Boy sind Mitte der 90er Jahre bereits einige Titel erschienen. Allerdings konnten sie spielerisch kaum überzeugen und waren daher selbst für die eingefleischten Fans nur bedingt zu empfehlen.

Im November erwartet uns nun das über 30 Level umfassende N64-Spiel, in dem ihr als Mitglied des Elite-Lightspeed-Teams gegen zahlreiche Schurken antreten

dürft. Unterstützt von der Originalmusik und den bekannten Soundeffekten aus der Fernsehserie rettet ihr die Welt. Da ihr als einzelner Power Ranger manchmal zu schwach dazu seid, habt ihr im Verlauf des Spiels die Möglichkeit, die Kontrolle über einen der

vielseitigen Megazords zu übernehmen. Mit diesen bombastischen Kampfkolossen mäht ihr die Gegner nur so nieder.

Am Anfang steht euch eine Trainingsmission bevor, in der ihr den Umgang mit den Funktionen des Pads erlernen könnt. Die Fähigkeiten der Ranger sind allerdings nicht so komplex, dass ihr lange üben müsstet. In der Lightspeed-Basis unter Wasser startet ihr das virtuelle Trainingsprogramm. Bei dieser Übung sollt ihr zunächst nur ein paar grüne Schleimmonster mit eurem Energieschuss vernichten. Handlungsort ist eine





blitzsaubere und völlig menschenleere Stadt. Über ein einblendendes Radar lassen sich die Wabbelmassen leicht aufspüren. Ist einmal kein weißer Punkt im Radarfenster zu erkennen, haltet ihr euch einfach an den roten Richtungspfeil, der euch direkt zum



In den Zwischensequenzen werdet ihr im besten Comic-Stil über den folgenden Level informiert

grünen Haufen leitet. Nach dieser aufregenden Mission steigt ihr um in einen Firetruck, mit dem ihr in einem seitwärts scrollenden Abschnitt brennende Autos per Wassertank lösch. Auch später in den eigentlichen Leveln wechseln die Darstellungen und die Art der Aufgaben.

Wer sich lieber mit einem Kampfroboter wie zum Beispiel dem Supertrain Megazord in



Eine harte Truppe! So hart wie Plastik! Mit den quietschbunten Gesichtslosen ist nicht zu spaßen

einen Mann-gegen-Mann-Fight traut, der kann dies über den Menüpunkt „Megazord Arena“ erreichen. Aus der First-Person-Perspektive ballert ihr aus allen Rohren und versucht dabei, den feindlichen Schüssen auszuweichen.

Diese Variante lässt sich ebenfalls im Zweispieler-Modus zocken.

Schon kommenden Monat steht *Power Rangers – Lightspeed Rescue* zum Test an. Dann werden wir herausfinden, was euch in diesem neuen Abenteuer der blitzblanken Helden spielerisch und optisch erwartet.

Thomas Hellwig



Megazord-Prügelei

Das bislang beste Power-Ranger-Spiel, *Mighty Morphin Power Rangers – The Fighting Edition* (SNES), stammt aus dem Jahre 1996 (siehe TOTAL! 2/96, Note 2-) und war für damalige Verhältnisse ein wirklich gelungener Prügler. Falls ihr das Modul noch irgendwo erspähen könnt und ein Fan der Serie seid, dann greift zu! Allerdings solltet ihr nicht mehr als maximal 20 DM dafür berappen, denn mehr wäre Wucher.



Kein Vergleich zur virtuellen Street-Fighter-Serie, aber doch ein unterhaltsames Prügelspiel

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Preis:	Ge. DM 130

F1 Racing

Brennender Asphalt, Hitzeflimmern und dröhnende Motoren – die Formel 1 begeistert nach

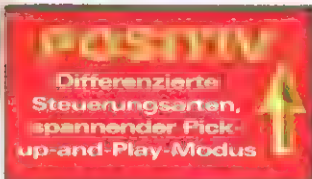
wie vor Millionen Fans weltweit und ist Jahr für Jahr ungemein spannend. Gerade rechtzeitig zur auslaufenden Saison präsentiert Ubi Soft mit F1 Racing Championship das geeignete Mittel zur Überbrückung der Winterpause – Gentlemen, please start your engines!



F1 Racing Championship kommt mit offizieller Lizenz und den Strecken der 99er-Saison angebraut. Alle Infos zu den Pisten, die ihr anwählen könnt, entnehmt ihr den Extrakästen auf den folgenden Seiten. An dieser Stelle wollen wir uns in erster Linie mit dem Fahrgefühl, den Modi und der Präsentation befassen.

Normalerweise kommt es bei einem Rennen in der Königsklasse des Motorsports auf ein perfektes Mittelmaß an Risiko und Sicherheit an. Was nutzt es dem Fahrer,

wenn er durch spätes Bremsen den vor ihm liegenden Kontrahenten zwar kurz vor der Kurve überholt, durch den Überschuss an Geschwindigkeit jedoch direkt danach auf die Wiese oder ein Sandfeld ausweichen muss – eine Spezialität von Jaques Villeneuve übrigens. Nein, der Pilot muss ein Händchen dafür haben, welche Aktion den Sieg und nicht das frühzeitige Ausscheiden ein Stückchen näher



Melbourne/Australien



Melbourne

Rennlänge	58 Runden
Streckenlänge	5,269 km
Rennstanz	307,52 km
Sieger '99	Eddie Irvine

Nach den ersten beiden schnell zu durchfahrenden Kurven gelangt ihr am Ende der anschließenden Gerade auf die schwierig zu meisternde Whiteford-Kurvenkombination. Im Arcade-Modus ist es dort noch erlaubt abzukürzen, ebenso wie an der Stelle die auf dem unteren Bild zu sehen ist.



Imola/San Marino




Imola/San Marino

Rennlänge	63 Runden
Streckenlänge	4,895 km
Rennstanz	308,20 km
Sieger '99	Michael Schumacher

Eine der Hausstrecken der Ferrari-Piloten, San Marino, bietet durch viele enge Kurven etliche Möglichkeiten zu überholen. Im Arcade-Modus bietet sich in der Schikane die Gelegenheit abzukürzen (unteres Bild).



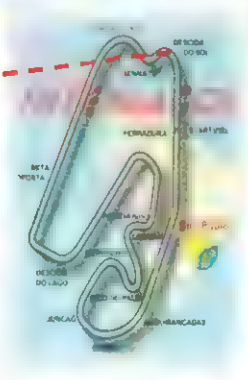
Sao Paulo/Brasilien




Sao Paulo/Brasilien

Rennlänge	71 Runden
Streckenlänge	4,325 km
Rennstanz	307,08 km
Sieger '99	Mika Häkkinen

Wenn ihr von einem hinteren Startplatz aus ins Rennen geht, könnt ihr auf dieser Strecke direkt in der ersten Kurve massenweise Plätze gutmachen. Benutzt die anderen Fahrzeuge einfach als Bremsklötze bei zu hoher Geschwindigkeit!



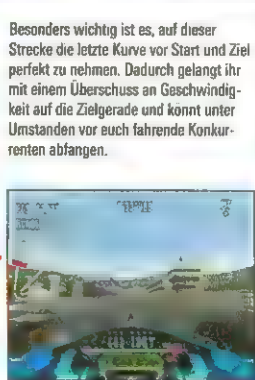
Barcelona/Spanien



Barcelona/Spanien

Rennlänge	65 Runden
Streckenlänge	4,728 km
Rennstanz	307,320 km
Sieger '99	Mika Häkkinen

Besonders wichtig ist es, auf dieser Strecke die letzte Kurve vor Start und Ziel perfekt zu nehmen. Dadurch gelangt ihr mit einem Überschuss an Geschwindigkeit auf die Zielgerade und könnt unter Umständen vor euch fahrende Konkurrenten abfangen.





Details am Rande: Wer von der Strecke abkommt, hinterlässt Bremspuren im Sand und auf der Wiese

bringt, und dann in Bruchteilen von Sekunden handeln. Wem dieser Aspekt noch nie besonders gut gefallen hat, der wird zu Beginn des Spiels sicherlich den Arcade-Modus wählen. In dieser Spielart wird nicht gleich jedes ungestüme Vorgehen mit einem Schaden, einem Abflug von der Piste oder der Disqualifikation bestraft.



Training



Die Farbe des Boliden und die Position des Zeigers auf dem Balken am unteren Bildschirmrand zeigen euch an, ob ihr zu schnell oder zu langsam fahrt. Zudem gibt es eine Einblendung des richtigen Bremspunkts.



Die Tuning-Möglichkeiten sind nicht sehr umfangreich, genügen aber, um für jede Strecke das persönlich optimale Fahrgefühl zu erzielen. Erfreulich ist, dass ihr die Einstellungen für jeden Kurs abspeichern könnt

Monte-Carlo/Monaco

Rennlänge 75 Runden
Streckenlänge 3,328 km
Rennstanz 249,60 km
Sieger '99 Michael Schumacher

Die wohl langsamste Kurve der F1 (oberes Bild) solltet ihr im Schritttempo durchfahren. Dabei könnt ihr trotzdem die anderen Gegner abdrängen. Die Schikane dürft ihr nur im Arcade-Modus zum Abkurzen benutzen (unteres Bild)

Magny-Cours/Frankreich

Rennlänge 72 Runden
Streckenlänge 4,250 km
Rennstanz 305,81 km
Sieger '99 Heinz-Harald Frentzen

Im ersten Drittel der Rennstrecke gibt es eine Kurve, die sehr langsam durchfahren wird. Dort findet ihr eine gute Möglichkeit zu überholen (oberes Bild). Ansonsten könnt ihr im Arcade-Modus frühlich kurz vor der Zielgeraden abkurzen

Montreal/Kanada

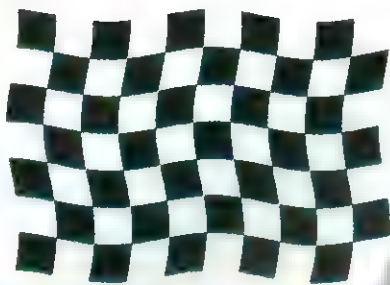
Rennlänge 69 Runden
Streckenlänge 4,421 km
Rennstanz 305,05 km
Sieger '99 Mika Hakkinen

Benutzt die von uns angezeigten Punkte dazu, die CPU-Fahrer zu überholen! Bleibt einfach möglichst lange auf der Innenseite der Fahrbahn und lost euch dann im richtigen Moment aus dem Windschatten der Konkurrenten!

Silverstone/England

Rennlänge 61 Runden
Streckenlänge 5,057 km
Rennstanz 309,40 km
Sieger '99 David Coulthard

Die ersten, sehr schnellen Kurven von Silverstone könnt ihr ohne zu bremsen durchfahren – ihr müsst nur früh genug die jeweilige Richtung einschlagen und ein wenig Mut haben. Etwas später bieten die langsamen Kurven die Möglichkeit zum Überholen



Vielmehr dürft ihr die Gegner nach Herzenslust von der Strecke drängen, großzügig abkürzen und erbarmungslos in die anderen Boliden rasen, ohne dass dies negative Konsequenzen hätte. Im Gegenteil – im Arcade-Modus müsst ihr sogar in diesem Stil fahren, um eine Chance zu haben.

Fünf Herausforderungen warten dabei auf euch. Neben dem Duell, bei dem ihr gegen



einen Freund per wahlweise horizontal oder vertikal gesplittetem Screen antretet, könnt ihr noch das obligatorische Zeitrennen, ein Einzelrennen oder eine komplette Meisterschaft bestreiten. Die interessanteste Spielart unter der Arcade-Einstellung ist aber sicherlich Pick-up-and-Play. Darin müsst ihr jeweils vom letzten, also 22sten Platz aus startend eine bestimmte Vorgabe erfüllen. Auf den ersten vier Strecken gilt es, unter die besten sechs zu kommen, bei den zweiten

vier müsst ihr mindestens Dritter werden und auf den Strecken neun bis zwölf sogar mindestens Zweiter. Wer sich dann letztendlich die Weltmeisterklasse erspielt hat, der weiß, was es braucht, um einen Sieg herauszufahren – genau der wird auf den letzten vier Kurven nämlich gefordert. Nicht nur, dass ihr euch die oben bereits angesprochenen Punkte zu Herzen nehmen solltet, um Mika, Michi und Co. in die Schranken zu weisen, ihr habt zusätzlich noch die Aufgabe, die über die Strecken verteilten Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Je früher ihr sie durchfahrt, desto mehr Punkte erhaltet ihr auf euer Konto, dessen letztendlicher Stand in einer Hall of Fame gespeichert wird. So ist es euch möglich, spannende Vergleiche mit euren Freunden anzustellen.

Lässt es sich im Arcade-Modus noch frisch, fromm, fröhlich, frei drauflosfahren, müsst ihr in der Simulation mit wesentlich mehr Fingerspitzengefühl agieren. Rempeln oder Abkürzen wird mit sofortiger Disqualifikation oder zumindest einer Stop-and-go-Strafe geahndet. Zwar wurde auch wieder ein Flaggensystem implementiert (siehe Extrakasten), auf die Umsetzung der Überholverbots-Regel bei geschwenkten gelben Flaggen wurde aber unverständlicherweise wieder verzichtet. Auch auf das Bremsen und Lenken muss nun ein wesentlich größeres Augenmerk gelegt werden, denn wer zu hart am Steuer zerrt oder mit den Reifen das rutschige Gras berührt,

Zeltweg/Österreich

Renndistanz 71 Runden
Streckenlänge 4,318 km
Renndistanz 306,62 km
Sieger '99 Eddie Irvine

Auf dem A-Ring von Österreich gibt es eine Schlüsselstelle: die Kurve gleich nach Start und Ziel. Da ihr vor der Kehre sehr viel Geschwindigkeit aufbauen könnt, und ihr am Ende der Geraden einen Hügel hinauffahrt, ist es schwierig, den Bremspunkt zu finden. Übung macht hier den Meister.

Budapest/Ungarn

Renndistanz 77 Runden
Streckenlänge 3,968 km
Renndistanz 305,54 km
Sieger '99 David Coulthard

Da die CPU-Fahrer allesamt ziemliche Wuschlappen sind, was das Abbremsen vor Kurven anbelangt, könnt ihr sie in Ungarn am Ende der langen Geraden wunderbar überholen. Bleibt einfach bis zum letzten Moment auf dem Gas und zieht an ihnen vorbei!

Hockenheim/Deutschland

Renndistanz 45 Runden
Streckenlänge 6,823 km
Renndistanz 307,035 km
Sieger '99 Eddie Irvine

Der sehr schnelle Kurs von Hockenheim lässt euch im Arcade-Modus die Möglichkeit, bei engen der recht engen Kurven am Ende sehr langer Geraden abzukürzen. Nutzt die letzte Kurve vor Start und Ziel, um euch förmlich auf diese Gerade zu katapultieren!

Spa-Francorchamps/Belgien

Renndistanz 44 Runden
Streckenlänge 6,974 km
Renndistanz 306,59 km
Sieger '99 David Coulthard

Nach der Start-Ziel-Geraden müsst ihr in eine Kurve einbiegen, die äußerst langsam zu durchfahren ist. Manchmal ist es innerhalb des Rennens sogar schneller, durch die Boxengasse zu rollen! Die Schikanen vor Start und Ziel lassen sich abkürzen.

wird sich wundern, wie schnell so ein Bolide ins Schleudern kommt. Damit solche Fehler nicht unbedingt in wichtigen Rennen auftreten, dürft ihr auf allen Strecken in einem speziellen Fahrschul-Modus trainieren. Ein Balken am unteren Bildschirmrand und die Farbe des Wagens geben euch zu jeder Zeit Auskunft darüber, ob ihr zu schnell oder zu langsam fahrt, und eine zusätzliche Einblendung des Wortes „Bremsen“ hilft euch, den richtigen Bremspunkt für jede einzelne Kurve zu finden. Selbstverständlich steht euch auch in der Simulation der Zweispieler-Modus, das Zeitfahren, Einzelrennen und eine komplette Meisterschaft zur Verfügung. Bei Letzterer könnt ihr vom freien Training über die Qualifikation bis hin zum Rennen jedes Wochenende einer Saison hautnah erleben. Ihr tüftelt emsig an Spoilereinstellungen, Benzinvorrat und Reifenart herum, beobachtet während der Qualifikation die Zeiten der anderen und plant schon einmal die Boxenstopp-Strategie für den Endlauf.



Das Reglement der FIA 1999

Tempo

Die Strafe für Geschwindigkeitsüberschreitungen in der Boxengasse beträgt 250 US-Dollar pro km/h.

Training

Im freien Training darf eine unbegrenzte Zahl von Runden gefahren werden. Dafür entfällt das Zusatztraining auf neuen Strecken. Stoppt ein Wagen im Qualifikationstraining und nimmt Hilfe in Anspruch, um zu den Boxen zurückzukommen, wird die beste Rundenzeit des Piloten gestrichen.

Start

Sind an einem Fahrzeug beim Hinweis „5 Minuten bis zum Start“ nicht alle Räder montiert, muss der Wagen das Rennen vom letzten Startplatz aus aufnehmen. Sollte es aber nach diesem Hinweis zu regnen beginnen und der Rennleiter es für angemessen erachten, auf Regenreifen zu wechseln, wird der Start abgebrochen, um 15 Minuten verschoben, und der Pilot darf wieder vom regulären Startplatz aus das Rennen angehen.

Technische Regulierungen:

Fahrzeugbreite

Maximal zulässige Spurbreite: 180 cm

Minimale

Minimal 305 mm vorne und 365 mm hinten

Rückspiegel

Minimal 5 x 12 cm groß

Überrollbügel

Muss bis zur Höhe des Lenkrads reichen. Die Höhe des Hauptüberrollbügels über dem Kopf des Piloten muss gegenüber 1998 um 20 auf 70 cm erhöht werden. Damit die Streckenposten einem Fahrer schnell helfen können, soll der Leerlauf in allen Autos auf die gleiche Art zu aktivieren sein.

Leertank

Bei einem Unfall muss der Fahrer innerhalb von zehn Sekunden aussteigen und das Lenkrad an seinen Platz zurückhaken können.

Räder

Um tödliche Unfälle durch herumfliegende Räder zu verhindern, werden die Räder durch Kabel fixiert

Leertank

Der Maximalhubraum der Fahrzeuge ist bis zum Jahr 2006 auf 3.000 cm festgelegt. Maximal sind zwölf Zylinder sowie

fünf Ventile pro Zylinder erlaubt. Die Aufladung mit einem Abgasturbolader oder Kompressor ist verboten. Vierradantrieb und Traktionskontrolle sind verboten. Ein halbautomatisches Getriebe mit mindestens vier und höchstens sieben Gangstufen ist erlaubt.

Bremsanlage

Es sind nur noch Brems Scheiben aus einer Aluminiumlegierung, mit einer Druckfestigkeit von höchstens 80 Giga-Pascal, zulässig. ABS sowie Servounterstützung sind verboten. Pro Rad ist maximal ein Bremsmittel mit höchstens sechs Kolben, einer Brems Scheibe und zwei Belägen zugelassen. Der Durchmesser der Brems Scheibe ist auf 275 und die Stärke auf 28 mm begrenzt.

Höchstens drei Sorten Regenreifen dürfen pro Veranstaltung angeliefert werden. Es dürfen (wie 1998) maximal 28 Regenreifen pro Auto und Wochenende verwendet werden. Es dürfen maximal 32 Trockenreifen pro Fahrzeug und Wochenende verwendet werden (1998 waren es 40). Profillose Slicks sind verboten. Ein Trockenreifen muss vorn und hinten vier Längsrillen aufweisen. Diese Rillen sind 1,4 cm breit und 2,5 cm tief. Nach Ende des Rennens müssen die Längsrillen noch erkennbar sein.

Ölüberschuss

Überschüssiges Öl, etwa bei einem bis an den Rand gefüllten Öltank, darf nicht mehr über eine Röhre ins Freie geführt werden, sondern muss in den Motor zurückgeleitet werden.

Kühlsystem

Ein neues Ventil im Kühlsystem soll Überdruck verhindern.

Bordkameras

Jedes Fahrzeug muss zwei Kameras oder Kameraattrappen montiert haben, eine davon auf dem Überrollbügel.

Zeitrafe

Eine Zeittrafe wird auf allen Zeitmessbildschirmen angezeigt, mit der exakten Uhrzeit des Urteils. Von diesem Zeitpunkt an hat der Pilot drei Runden Zeit, um an die Box zu fahren. Sollte die Strafe allerdings in den letzten fünf Runden eines Rennens verhängt werden, werden zur Endzeit 25 Sekunden hinzuzugerechnet, „Stop and go“ in der Box entfällt. Die Teams werden künftig per Monitor über die Strafen informiert.

Monza/Italien

Rennlänge 53 Runden
Streckenlänge 5,770 km
Rennstrecke 305,77 km
Sieger '99 Heinz-Harald Frentzen

Nur im Arcade-Modus lassen sich die engen Kurvenkombinationen im ersten Drittel der Strecke ohne Strafe abkürzen. Selbst wenn ihr dabei über die Wiese fahrt, seid ihr oftmals schneller als die Konkurrenz. Wählt ruhig eine flache Flügeleinstellung!

Suzuka/Japan

Rennlänge 52 Runden
Streckenlänge 5,864 km
Rennstrecke 304,72 km
Sieger '99 Mika Häkkinen

Der einzige Kurs der Formel 1, der über zwei Ebenen führt, bietet im Spiel viele Überholmöglichkeiten. Wartet auf eure Gelegenheiten in den engen Kurven wie zum Beispiel der, die in die Unterführung mündet, und riskiert nichts auf den Geraden!

Nürburgring/Luxemburg

Rennlänge 72 Runden
Streckenlänge 4,556 km
Rennstrecke 305,25 km
Sieger '99 Johnny Herbert

Eine schwierig einzuschätzende Kurve liegt kurz vor Start und Ziel. Ihr müsst einen Hügel hinauffahren und dann direkt nach links in die Schikane einbiegen. Im Arcade-Modus könnt ihr noch abkürzen. Falls ihr in der Simulation aus Versehen auf den Sandstreifen gelangt, bremsst sofort und lasst euch unter Umständen sogar überholen – immer noch besser als die Disqualifikation!

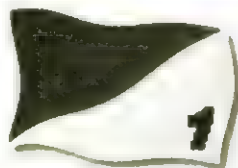
Malaysia/Sepang

Rennlänge 56 Runden
Streckenlänge 5,542 km
Rennstrecke 310,352 km
Sieger '99 Eddie Irvine

Achtet auf diesem Kurs vor allem auf der Start-Ziel Geraden auf eure Gegner! Nicht selten bekommen diese ausgerechnet dort eine ungewöhnlich hohe Geschwindigkeit und überholen euch noch kurz vor der Ziellinie! Danach habt ihr aber im engen Kurvengewirr jede Chance, euch zu rächen!



Schwarzweiß-kariert: die Zielflagge



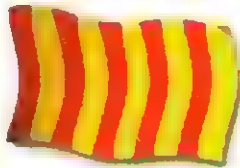
Schwarzweiß: Verwarnung, unkorrektes Fahren



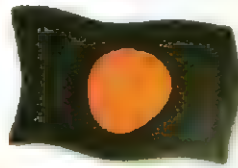
Blauweiß: letzte Warnung – überholen lassen



Schwarz mit Nummer: Fahrer sofort an die Box



Gelbrot: Öl oder rutschige Piste



Schwarzorange: technisches Problem am Auto



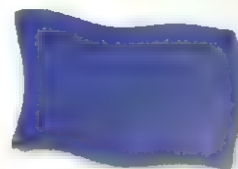
Rot: Rennen abgebrochen oder unterbrochen



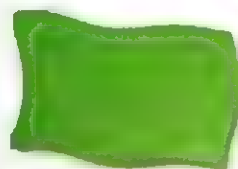
Weiß: Fahrzeug mit reduziertem Tempo unterwegs



Gelb: Gefahr, langsam, überholen verboten



Blau: Konkurrent überholen lassen

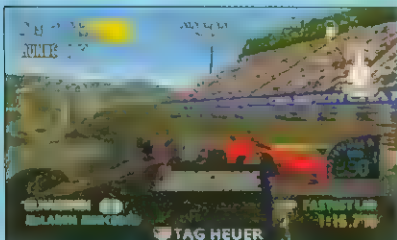


Grün: freie Fahrt, keine Gefahr mehr



Ja, wo fahren sie denn?

Tja, allzu helle sind die lieben CPU-Kollegen ja nicht gerade. So könnt ihr ihnen durch ruckhaftes Zur-Seite-Lenken des eigenen Wagens einen gehörigen Schrecken einjagen, sodass sie prompt in die Botanik fahren, oder sich hinter euch aufreihen, indem ihr einfach einmal in einer engen Kurve stoppt. Selbst drei Runden später haben sie sich noch nicht befreit.



Wer von der Straße abkommt, muss mit Ablagerungen des jeweiligen Untergrunds auf den Reifen rechnen

Auf der einen Seite zwar gut für Anfänger, auf der anderen Seite aber traurig für Profis ist die geringe Anzahl an Tuning-Möglichkeiten. So lassen sich nur grobe Veränderungen der Bremsverteilung, Bodenfreiheit, Benzinmenge, Härte der Federung, des Lenkeinschlags und der Getriebeabstufung vornehmen. Hinzu kommt noch die Reifenwahl – das war's. Auf der Strecke machen sich jedoch sämtliche Parametermanipulationen sofort bemerkbar, sodass auch mit diesen eher geringen Mitteln bereits ein beinahe perfekt auf euch abgestimmtes Fahrverhalten erzielt und abgespeichert werden kann. Optisch kann *F1 Racing Championship* durch flüssigen Grafikaufbau und große Fernsicht punkten, insgesamt wirkt die Grafik jedoch immer noch ein wenig verwaschen und unruhig. Sollten es zudem einmal, vor allem in Monaco, zu einem Startunfall oder einer anderen Situation kommen, in der mehr als zehn Autos auf einmal auf dem Bildschirm zu sehen sind, geht die Grafik-En-

NEGATIV

Keine Gegner im Zweispieler-Modus, teilweise geringe Gegnerintelligenz

gine ziemlich in die Knie, und ihr wünscht euch, aussteigen und an den anderen vorbeilaufen zu dürfen.

Ubi Soft beweist einmal mehr, dass sie in Sachen F-1-Spiele ihr Handwerk versteht, ein

perfektes Produkt ist jedoch nicht dabei herausgekommen. Dazu fehlt es den CPU-Gegnern an Intelligenz, dem Zweispieler-Modus an computer-gesteuerten Kontrahenten und dem Tuning-Menü an der Optionsvielfalt. Ansonsten wird

heiße Renn-Action, vor allem in dem äußerst motivierenden Pick-up-and-Play-Modus, geboten, die euch die Zeit, in der es keine Formel-1-Rennübertragungen im Fernsehen gibt, wunderbar versüßt.

Holger Reher



Gameplay 2+

Die Gegner lassen sich zu leicht abdrängen – ansonsten gibt's kaum was zu meckern

Dauerspaß 2+

Wären im Zweispieler-Modus CPU-Gegner mit am Start, hätte es eine höhere Wertung gegeben!

Grafik 3+

Die Grafik ist etwas zu verwaschen, kann im Bereich Wertsicht jedoch wirklich beeindrucken.

Sound 2

Trance-Musik, seltene Kommentare und immer dieselben Sounds in den Menüs – das war's.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	16 Sorten
Rumble-Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler 1-2 (simultan)
Level 16 Strecken
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 128 MB
Erhältlich im Handel

Fazit 2+

20 JAHRE EMPIRE!

DIE GROSSE
JUBILAUMS-AUSGABE
DES OFFIZIELLEN
STAR WARS
MAGAZINS!

AB 11.10.2000
AM KIOSK!



KOPFGELDJÄGER • REGISSEUR IRVIN KERSHNER

TRIBUT AN EPISODE V • SLAVE I DATENBLATT

DARTH VADERS STIMME • FAN-ERLEBNISSE

POSTER • SHOP • UND VIELES MEHR

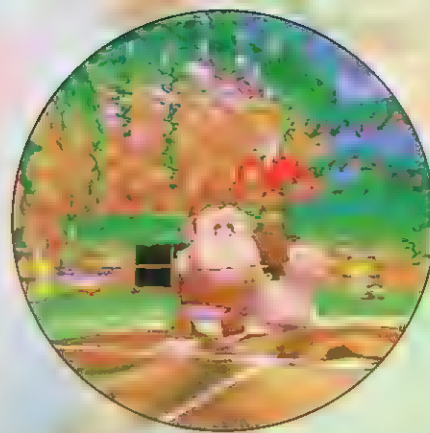
Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	GameLab
Preis:	Fr. 14,100

MARIO TENNIS

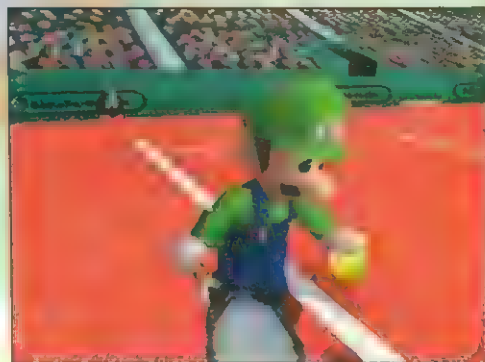
TOTAL!
Genial

Freizeitwunder, ihr habt es vielleicht nicht bemerkt. Im Laufe der mittlerweile fast fünfjährigen Nintendo™-Ära wurden auch gerade mal zwei Spiele eurer Lieblingssportart gegen die die meisten noch nicht sinnig get. Doch ihr müsst nicht länger leiden – Mario und sein Gefolge retten euch!





Aufschlag! Mario drischt den Ball mit voller Wucht ins gegnerische Feld. Übrigens ist dies eines der zahlreichen Spielfelder, die ihr euch erst verdienen müsst. Wie ihr das anstellt, steht in den Shortys dieser Ausgabe



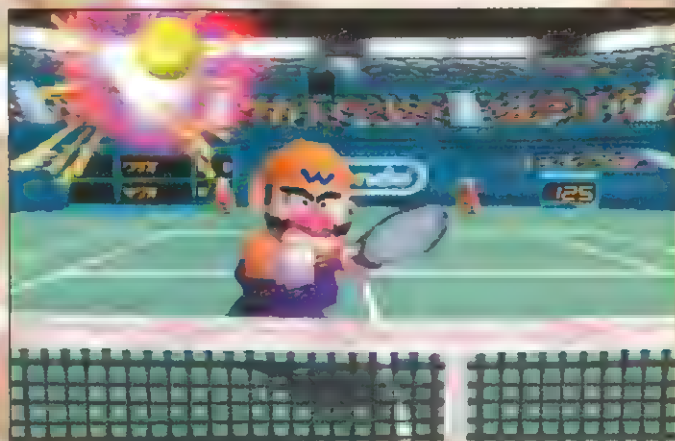
Vor knapp zwei Jahren versuchte Hudson Soft mit *Center Court* erstmals, den weißen Sport für Nintendos 64-Bitter umzusetzen, was allerdings nicht so recht gelang. Kurze Zeit später folgte Ubi Softs *All Star Tennis*, das nur wenig besser ausfiel, und fortan herrschte Ebbe in diesem Bereich. Bis jetzt, denn mit *Mario Tennis* kommt end-

lich wieder Nachschub für Anhänger der gelben Filzkugel! Eine realitätsnahe Umsetzung des Sports dürft ihr bei einem solchen Titel natürlich nicht erwarten, schließlich ist Mario bisher als Klempner bekannt, der Prinzessinnen rettet und Schildkröten zertritt. Demnach liegt der Schwerpunkt auf Fun, und den werdet ihr haben.

Schon der Vorspann stimmt vortrefflich auf das Geschehen ein. Mario, Luigi, die Prinzessin, Toad und viele andere Bekannte fröhnen einer Parade auf dem Tennisplatz. Plötzlich stören Wario und Waluigi, der freakige Wüterich, den Frieden und legen sich mit Mario und Luigi an. Bevor es jedoch zum Kampf kommt, schlichtet jemand den Streit:



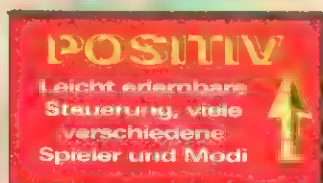
Pech gehabt, Wario! Da war er zu langsam und muss tatenlos mit ansehen, wie Luigi den Ball an seiner Knollennase vorbeischießt. Doch Waluigi steht bereit



Bei den Replays, die nach jedem Punkt eingespielt werden, verfolgt ihr das Geschehen aus diversen Winkeln, die die Aktionen spektakulär in Szene setzen

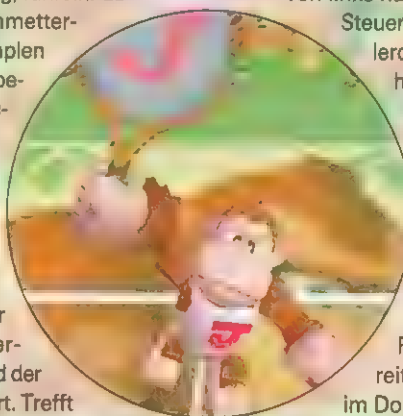


Bowser! So reichen sich denn alle die Hände und springen vergnügt umher, bis eine Bombe angewatschelt kommt und einfach alles in die Luft sprengt. Schon seid ihr im Spiel und dürft euch einen der bekannten *Mario*-Charaktere schnappen. Neben Luigi, Peach, Yoshi, Toad und Donkey Kong stehen auch Randpersonen wie Boo, der Geist, ShyGuy oder ein geflügelter Koopa Troopa zur Auswahl be-



reit. Einige von ihnen, unter anderem auch Bowser, Wario oder den äußerst agilen Waluigi, müsst ihr jedoch erst einmal freispielen. Alle sind in verschiedene Klassen unterteilt und haben ausgewogene Stärken und Schwächen. So gibt es schnelle Charaktere, die dafür keine Kraft in den Armen haben, technisch versierte Asse, die im Ausgleich zu kurze Arme besitzen, oder schwerfällige Brocken, die fast nur aus Armmuskeln zu bestehen scheinen.

Die Steuerung der Sportskanonen ist denkbar einfach ausgefallen. Zwei Grundschläge stehen euch zur Verfügung: ein gerade geschlagener Ball und ein Topspin. Drückt ihr beide Tasten gleichzeitig, führt ihr darüber hinaus einen Schmetterball aus. Mit diesen simplen Manövern lassen sich bereits die ersten vergnüglichen Matches bestreiten, doch bald werdet ihr bemerken, dass ihr so nicht weit kommt. Der Clou liegt nämlich im Timing eurer Schläge. Je früher ihr den Button niederdrückt, desto härter wird der Ball zurückgeschleudert. Trefft ihr ihn zudem noch sauber, zieht er eine farbige Aura hinter sich her, was ihm zusätzlichen Schwung verleiht. Allerdings ist Vorsicht geboten, denn solange ihr euren Schlag 'aufladet', könnt ihr euch nicht bewegen. Konzentriert euch also lieber nicht zu sehr auf diese Funktion, sie kann euch bei übermäßigem oder vorschnellem Einsatz leicht zum Verhängnis werden.



Mit dem richtigen Timing und in Kombination mit dem Analogstick gelangen euch bald platzierte Returns und Passierschläge. Ihr könnt die Gegner richtig ins Schwitzen bringen und von links nach rechts jagen, wenn ihr die

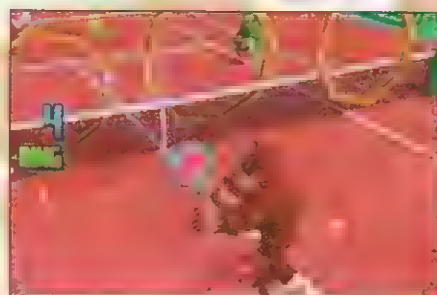
Steuerung erst verinnerlicht habt. Allerdings verstehen es die Kontrahenten ihrerseits, ordentlich Druck zu machen. Während ihr bei Freundschaftsspielen noch die Gegnerstärke einstellen dürft, warten im Tournament-Modus einige harte Herausforderungen auf euch. Wie bei *Mario Kart* stehen der Mushroom-, der Flower- und der Star-Cup bereit, die ihr entweder allein oder im Doppel absolviert. In jeweils drei

Matches mit steigendem Schwierigkeitsgrad sollt ihr euer Können beweisen, das auch belohnt wird, indem ihr neue Spieler und Plätze dazubekommt.

Der Exhibition-Modus hingegen lädt zu entspannten Partien für zwischendurch ein. Ihr dürft neben Spieler und Gegner auch einen von sechs Untergründen sowie die Länge des Matches wählen. Auch dort habt ihr die Wahl zwischen Einzel und Doppel und könnt mit bis zu vier Spielern gegeneinander antreten: Gelüstet es euch nach ein paar Geschicklichkeitstests, werdet ihr ebenfalls fündig. In einem speziellen Modus habt ihr die Aufgabe, auf dem Feld auftauchende Ringe mit dem Ball zu treffen. Vorher legt ihr fest, ob ihr beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl schaffen wollt oder versucht, auf Zeit so viele Ringe wie möglich zu treffen. Ein Sparringspartner retourniert



Auch Baby-Mario, bekannt aus *Yoshi's Island* – *Super Mario World 2* (SNES), schwingt den Tennisschläger. Kräftig ist er zwar nicht gerade, aber dafür ungeheuer wendig. Yoshi passt natürlich optimal als Partner

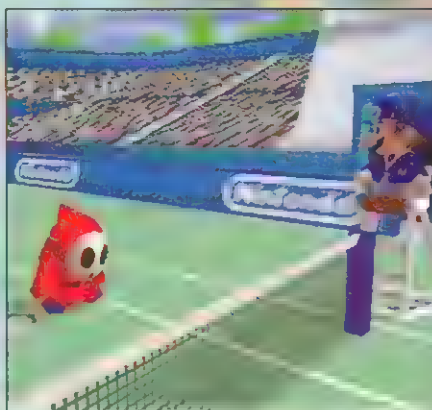
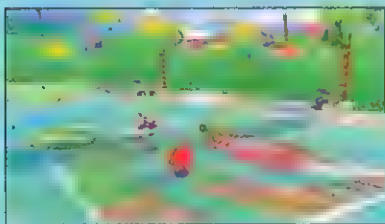


Verschiedene Ring-Games lockern das Geschehen auf und sorgen für spannende Rekordjagden



Ansichtssache

Mario Tennis ist für ein Tennisspiel äußerst farbenfroh ausgefallen. Dem einen oder anderen mag das zwar unangenehm aufstoßen, doch insgesamt passt die Farbwahl optimal zum Geschehen. Knuddelcharaktere müssen eben bunt sein. Abgesehen davon werdet ihr optisch verwöhnt mit flüssigen Bewegungen, amüsanten Animationsphasen, vielen Randdetails und ansprechenden Effekten. Ruckler, Slowdowns, ploppende Polygone oder jegliche andere Form von Grafikfehlern bleiben euch vollends erspart.



Da hat der gute ShyGuy wohl nicht richtig aufgepasst und wird von Schiedsrichter Mario ermahnt

NEGATIV

Frustrierende Momente durch ungenaues Ballverhalten

dabei eure Bälle und macht euch auch gern das Leben schwer, sodass ihr längere Zeit damit verbringen werdet, alle Vorgaben, die dieser Modus enthält, zu erfüllen.

Außerdem bietet das Modul einen Trainingsmodus, in dem drei Pflanzen als Ballkanonen erhalten und euch Bälle entgegenschleudern, die ihr an Luigi vorbei ins gegnerische Feld schlagen müsst. Dort solltet ihr eine Weile verbringen, bevor ihr euch ins ernste Geschehen stürzt, denn es verbessert eure Reaktion und Ballkontrolle ungemein. Etwas überflüssig, aber dennoch ganz nett wirkt dagegen der Special-Modus, für den ihr mindestens einen Mitspieler benötigt, um etwa

ein Tie-Break oder ähnliche Minipartien zu spielen. Zu guter Letzt erwartet euch noch eine Bowser-Stage, auf die wir im Extrakasten näher eingehen.

Der Umfang stimmt also so weit, und auch an Abwechslung fehlt es nicht. Zudem lassen sich die knuffigen Athleten sehr genau und flüssig steuern, abgesehen davon, dass die Matches sehr unterhaltsam in Szene gesetzt werden. Manchmal kann euch das Spiel aber ganz schön zum Fluchen bringen. Einige Gegner scheinen die Siebenmeilenstiefel gefrühstückt zu haben und kommen mühelos an jeden Ball, während ihr verzweifelt alle Register eures Könnens zieht. Außerdem wird nicht ganz deutlich, wann die Filzkugel mal ins Aus fliegt und wann nicht. Das bestimmt der Computer offensichtlich je nach Schwierigkeitsgrad. Ein weiterer ärgerlicher Punkt ist, dass der Ball des Öfteren lasch an eurem Schläger abprallt und gemütlich ins Netz rollt, obwohl ihr geschlagen habt. Auch das kommt in höheren Schwierigkeitsgraden häufiger vor und ist nicht ganz schlüssig. Aber das sollte euch nicht abschrecken, denn mit ein bisschen Übung findet ihr schnell die passenden Taktiken für die jeweiligen Gegner und bringt viele spannende und motivierende

Die Bowser-Stage

Eine Herausforderung der besonderen Art bietet euch die Bowser-Stage. Das Spielfeld hängt an vier Ketten und schwankt, wenn ihr euch bewegt. Außerdem befinden sich am Netz transparente Würfel, die euch Extras verleihen, wenn ihr sie mit dem Ball trifft. Wie bei Mario Kart erhaltet ihr unter anderem grüne und rote Schildkrötenpanzer, die als Geschosse dienen, einen Blitz, der den Gegner lähmt, Geschwindigkeits-Pilze und andere vertraute Goodies, mit denen ihr euren Gegenspielern zu setzen könnt. Ein Heidenspaß!



Ballwechsel ans Tageslicht. Mario Tennis ist beileibe nicht nur für Fans des weißen Sports interessant und sei euch hiermit wärmstens ans Herz gelegt.

Tobias Partetzke



Auch Donkey Kong hat seine eigene Stage, die mit den typischen Ranken und Lianen gespickt ist

Gameplay

2+

Eine leicht zu handhabende Steuerung und das dynamische Geschehen wissen zu überzeugen.

Dauerspaß

2+

Es gibt zahlreiche Spielarten, die noch mehr Aufgaben bieten, und Vierspieler-Modi

Grafik

2

Alles ist bunt, lebendig, mit vielen Gags versehen und in einem sympathischen Stil gehalten

Sound

2-

Mario kommentiert die Matches, ansonsten hört ihr ein paar Plock- und Zosch-Geräusche

Modulspeicher	3 Speicherkarten
Passwörter	kein
Controller-Pak	kein
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	kein

Spieler	1-4 (simultan)
Level	5 + 8 Plätze
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

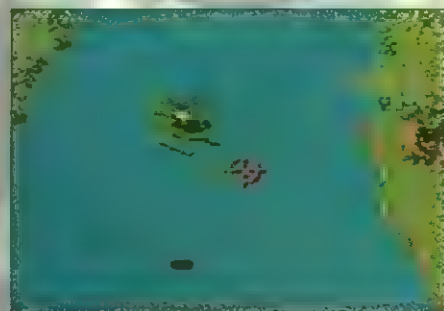
Genre: Action/Shoot 'em Up
 Hersteller: Codemasters
 Entwickler: Codemasters
 Preis: ca. DM 70



CANNON FODDER™

Es ist still. Nur das Zirpen der Grillen und ab und zu das Brüllen eines Affen, der anscheinend spüren kann, dass diese Stille nur trügt, lassen euch gelegentlich in eurem Versteck aufschrecken. Ihr prüft eure Waffe, haltet sie gleich noch einmal so fest im Anschlag und versucht, gegen die euch übermannende Müdigkeit anzukämpfen, die ein paar Augenblicke später wie weggeblasen scheint – die Feinde greifen an!

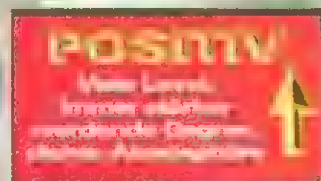




Ihr steigt unter anderem in einen Hubi, um die eine oder andere Mission erfolgreich zu beenden



Mit Granaten auf 'wehrlose' Häuser – ein gutes Mittel, um wehrhafte Gegner herauszulocken



Gleich zu Beginn von *Cannon Fodder* werdet ihr durch eine für Game-Boy-Color-Verhältnisse fantastische Intro auf das vorbereitet, womit ihr es im Spiel zu tun haben werdet: den unbarmherzigen Krieg. Es wird jedoch ebenfalls deutlich, dass dieses schreckliche Instrument zur Regelung wirtschaftlicher oder politischer Differenzen alles andere als verherrlicht, sondern eher auf die Schippe genommen und als Perversion der zivilisierten Welt dargestellt werden soll. So findet ihr im Hauptmenü direkt gegenüber der Ruhmeshalle, in der die erfolgreichsten und tapfersten Soldaten geehrt werden, den Friedhof, der am Ende des Spiels mit dutzenden Kriegerern gefüllt ist, die auf den Schlachtfeldern ihr Leben lassen mussten. Dass dieses Dahinscheiden alles andere als schrecklich dargestellt wird, ist schon aufgrund der Game-Boy-Color-Grafikfähigkeiten selbstverständlich, und so fliegen die kleinen Männchen einfach nur im hohen Bogen vom Bildschirm. Eure Aufgabe besteht unter anderem darin, dass dies nicht so oft auf eurer Seite, sondern eher auf der des Gegners geschieht. In 72 Levels gilt es, immer die Augen offen zu halten und das Gelände genau zu inspizieren, damit ihr nicht plötzlich von hinten oder aus dem Gebüsch heraus getroffen werdet. Grundsätzlich zieht ihr mit einer Gruppe von

Soldaten durch die Gegend. Sind bereits einige gefallen, kann es natürlich auch vorkommen, dass ihr nur noch allein kämpft. Ein Aufteilen des Trupps ist leider nicht möglich. Sollten die Feinde einmal richtig gut gezielt oder ihr nicht optimal aufgepasst haben, und

eure komplette Kompanie wurde ausgelöscht, kommt solange Nachschub und damit neues Kanonenfutter mit Fallschirmen ins Einsatzgebiet geflogen, bis das Kontingent aufgebraucht ist. Je besser ihr pro Level abschneidet, desto größer ist dieses Kontingent



In den Schnee-Levels läuft euch des öfteren ein kalter Schauer über den Rücken: Der Soundeffekt des eisigen Windes tönt unentwegt aus dem Game-Boy-Color-Speaker und schafft eine authentische Atmosphäre



Wenn ihr einen Panzer vor euch seht, macht ihr unter Umständen dem Namen des Spiels alle Ehre

für die nächste Stage.

Zum überwiegenden Teil besteht eure Aufgabe darin, sämtliche Gegner zu besiegen. Dazu gesellen sich bereits sehr früh Zusatzaufgaben, die dem Ganzen erst die richtige Würze geben. So gilt es zum Beispiel, ein Schneemobil, einen Panzer oder einen Hubschrauber zu kapern oder die übermächtige Waffe der Feinde in die eigene Gewalt zu bringen. Erweisen sich die ersten Stages noch als relativ einfach, wird es bereits ab der Mitte teilweise ganz schön schwierig, die Ziele zu erreichen. Plötzlich ballern die kleinen Soldaten der Gegenseite nicht mehr nur mit Pistolen und Gewehren auf euch, sondern zücken Raketenwerfer, schmeißen mit Granaten um sich oder verteidigen ihre Basis mit schnellfeuernden Geschützen. Ab dieser Phase ist Schluss mit bedingungslosem Nachvorne-Pressen – Taktik ist angesagt. Mithilfe des Steuerkreuzes bewegt ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Wenn ihr den A-But-



ton drückt, laufen eure Männer an genau diesen Punkt, es sei denn, irgendetwas steht ihnen im Weg. Betätigt ihr hingegen den B-Button, ballern die Kerle aus allen Rohren auf die ausgewählte Stelle. Per Select-Taste lassen sich andere Waffenarten auswählen, denn auch ihr habt entweder zu Beginn mancher Level oder erst nach dem Auffinden der entsprechenden Waffenkisten die Möglichkeit,

andere Angriffssysteme zu benutzen.

So schleicht ihr euch Stage für Stage durch tiefe Dschungelgebiete, verschneite Wälder oder direkt durch eine riesige Basis und achtet auf jedes Geräusch oder die qualitativ sehr guten und witzigen Sprachsamples der Feinde, um rechtzeitig anlegen und feuern zu können. Schneemobile, Panzer, Jeeps oder Hubis lassen euch nicht nur schneller



NEGATIV

Einige Level gleichen sich optisch, kein Zweispieler-Modus, keine Gruppenaufteilung möglich

von Ort zu Ort kommen, sondern sind manchmal unabdingbar, um zum Beispiel über eine Schlucht zu fliegen, Tiefschneezonen zu meistern oder ein unwegsames Gelände zu passieren. Außerdem knackt es auch so herrlich, wenn ihr mit den Gefährten über einen Feind rollt – rein aus Versehen, versteht sich! Eigentlich wäre das Gameplay prädestiniert für einen Zweispieler-Modus, auf diesen müsst ihr jedoch verzichten.

Grafisch wird nicht nur beim Vorspann Überdurchschnittliches geboten. Ihr fühlt euch von der ersten Minute an tief in den Dschungel der Anfangslevel versetzt, später läuft es euch kalt den Rücken herunter, wenn eure Soldaten durch tiefen Schnee stapfen. Die dichte Atmosphäre wird durch viele Sprachsamples, Geräuscheffekte und Hintergrund-Sounds wie Grillenzirpen, Affengebrüll oder das Kni-



sternde Feuer eines in Brand gesteckten Holzschuppens noch verstärkt. Zwar habt ihr manchmal den Eindruck, eine Mission zum zweiten Mal zu spielen, da sich die Grafikbausteine, aus denen die einzelnen Stages bestehen, innerhalb eines Areals (Dschungel, Schneelandschaft, Wüste etc.) nicht oder nur kaum unterscheiden, aufgrund des jeweils

stark variierenden Aufbaus der Level merkt ihr jedoch sehr schnell, dass dem auf keinen Fall so ist.

Da *Cannon Fodder* ein herrlich einfaches, aber sehr herausforderndes und motivierendes Spielprinzip, stimmungsvolle Grafik und Soundeffekte und endlos viele Level besitzt, solltet ihr es euch auf jeden Fall zulegen. Mehr



Bevor ihr an dieser Stelle in das Schneemobil umsteigen dürft, müsst ihr die Wache erledigen



Langzeitmotivation erhaltet ihr sonst nur bei den *Pokémon*-Spielen, und da wird ja bekanntlich nicht geballert!

Holger Reher



Gameplay 1-

Einfach, packend, lange motivierend – so muss ein Gameplay sein, denn klapp't's auch mit der Note!

Dauerspaß 1-

Nicht nur die vielen Level, sondern auch die unterschiedlichen Fahrzeuge und Waffen sorgen lange Zeit für Spaß.

Grafik 2+

Besonders der Vorspann ist eine Klasse für sich, doch im Spiel wird ebenfalls eine Menge geboten.

Sound 1-

Grillen zirpen, Affen schreien, und die Feinde reden mit kolumbianischem Akzent – einfach klasse!

Minispeicherdrei Spielstände
Passwortnein
SystemeGBC
Audio-Modulnein
GB-Prüfungnein

Spielen1
Level72
Schwierigkeitmittels
Bräusamkeitdeutsch
Speicherkapazität8 MB
Erhältlichim Handel

FAZIT
1-

Genre:	Kartenspiel
Hersteller:	Mattel
Entwickler:	Hot Gen
Preis:	ca. DM 70

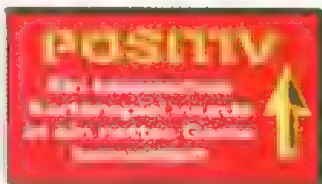
UNO

Auch wenn sich der Name so anhört, das ist nicht das neue Werbespielchen der Vereinten Nationen, sondern Mattels höchst erfolgreiches Kartenspiel als Game-Boy-Variante.



So sieht das unterhaltsame UNO-Kartenspiel in realer Form aus. Die simplen Regeln entsprechen im Grunde genommen denen des bekannten Mau Mau

Es gab einmal ein Kartenspiel, das hieß *Mau Mau*. Es verlief sich in die Chefetage eines großen Spielwarenherstellers, wo der garstige Obermotz das Spiel gefangen nahm, dessen Regeln und das Aussehen der Karten ein wenig veränderte, ihm einen neuen Namen gab und ein „®“ in die rechte obere Ecke stempelte. Fortan musste das arme



Game, das nun *UNO* hieß, für den Spielwarenhersteller schufteten und ihm schubkarrenweise Geld einbringen.

Na, ganz so schlimm ist es nicht, aber *UNO* kann nicht verleugnen, dass es

ein unmittelbarer Verwandter des beliebten *Mau Mau* ist – nur, dass dabei statt mit einem herkömmlichen Satz Skatkarten mit einem speziellen Set gespielt wird. An die Stelle der Kartenfarben Karo, Herz, Pik und Kreuz treten Blau, Gelb, Grün und Rot. Es gibt das ärgerliche „Zweziehen“, das Verstärkung durch eine „Vier-ziehen“-Karte bekommen hat. Auch die bekannten Extras „Farben-

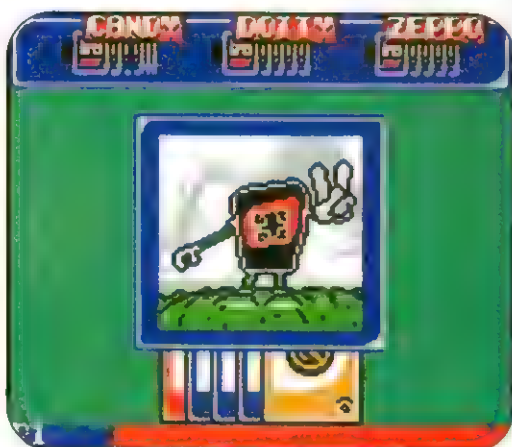


wechsel“ und „Einmal aussetzen“ sind erhalten geblieben. Ganz *UNO*-spezifisch ist die Ankündigung, bei der ein Spieler ansagen kann, dass er in der nächsten Runde das Spiel beendet. Klappt das dann doch nicht, ist natürlich eine Strafe fällig, und es werden zwei zusätzliche Karten gezogen.

UNO macht dank der Link-Option vor allem auch zu zweit Spaß. Es bleibt aber festzuhalten, dass ihr sowohl *Mau Mau* als auch *UNO* tatsächlich besser mit echten Kar-

ten spielen könnt, egal, ob ihr im Zug sitzt, auf dem Rücksitz eines Autos oder im Flugzeug. Eine Ausnahme gibt es aber doch: Beim Fallschirmspringen ist die Game-Boy-Variante praktischer, doch wer will bei so einem Anlass schon Karten spielen?

Heiner Hink



Drei Computerspieler stehen euch zur Verfügung, wenn euch unterwegs der Sinn nach einer Runde UNO steht



Gameplay	3+
Zwangweise gut, denn das Original, <i>Mau Mau</i> , hat einen hohen spielerischen Reiz.	
Dauerspaß	3
Länger als eine halbe Stunde fresset das Game pro Sitzung leider nicht.	
Grafik	3
Gut sichtbare Karten, putzige Animationen – mehr kann man wohl nicht herausholen.	
Sound	4-
Die Musik ist ziemlich nervend, und mit Soundeffekten wurde zu sehr gespart.	
Minispeicher:	nein
Passworte:	nein
System:	GBC
Runtime-Media:	nein
CP:	nein
Spiele:	1-2 (Link-Kabel)
Wissen:	nein
Schwierigkeit:	niedrig
Benutzersprache:	englisch
Speicherkapazität:	4 MBit
Emulation:	im Hande
WAZIT	3

DONALD DUCK

Quack Attack

Disneys
welt-
berühmter
Erpel stürzt
sich Hals über
Kopf in ein gefährliches
Abenteuer, um seine
Herzensdame zu retten!

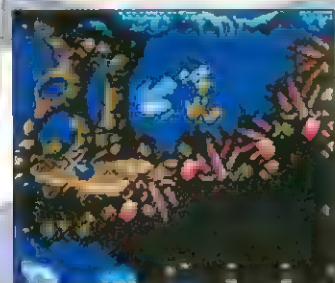
Genre:
Jump & RunHersteller:
Ubi SoftEntwickler:
Disney InteractivePreis:
ab 70 DM

Test GB



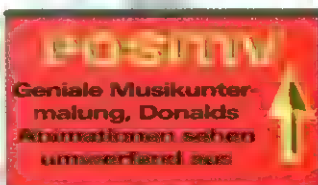
In Gundels alter Spukvilla muss sich Donald nicht nur mit der Hexe herumschlagen. Auch eklige Spinnen und rollende Totenköpfe sind hinter dem Enterich her

Daisy wurde während einer Fernsehreportage vom üblen Magier Merlock gekidnappt. Ihr Freund Donald, in dessen Rolle ihr bei diesem Spiel schlüpft, will mit der Hilfe einer Maschine von Daniel Düsentrieb seine Freundin befreien. Doch der Bösewicht Merlock durchschaut das Vorhaben und sabotiert die Aktion, indem er die Konstruktionspläne für den Gamma-Röhren-Transporter von Daniel Düsentrieb über den ganzen Erdball verstreut. Donald muss sich aufmachen, um die wichtigen Zeichnungen wieder zu finden, bevor er Merlock gegenübertritt und Daisy retten kann. In der Gestalt des gefiederten Helden durchstöbert ihr 24 Level, die in sechs Abschnitte unterteilt sind.



In der Dimension-0 müsst ihr vor allem auf extrem scharfe Dornen aufpassen

Eure abenteuerliche Suche führt euch unter anderem quer durch Entenhausen, durch Gundels Reich bis hin zu Merlocks Tempel, der inmitten eines Sumpfes liegt. Ihr müsst euren Mut in einer alten Spukvilla im Kampf gegen Geister und rollende Totenköpfe ebenso beweisen wie in der geheimnisvollen Dimension 0, in der euch fliegende Quallen und andere merkwürdige Wesen attackieren.



Donald kann weite und kurze Sprünge ausführen, sich ducken und hat die Fähigkeit, sich an Seilen emporzuhangeln oder von Kette zu Kette zu schwingen, um Abgründe zu überwinden. Zwar sind die Sprungeinlagen nicht immer ganz einfach, aber aufgrund der exakten Kollisionsabfrage jederzeit mit etwas Übung zu meistern.

Die grafische Gestaltung dieses Jump&Runs sieht umwerfend aus. Die Hintergründe sind schön gezeichnet, und der knuddelige Held ist liebevoll animiert. Er ärgert sich und kippt total aus, wenn er von einem Gegenstand getroffen wird, oder nimmt seine Mütze ab und kratzt sich fragend am Kopf, wenn ihr ihn mal für einige Sekunden nicht bewegt.



Hoch über den Dächern von Entenhausen schwingt Donald am Baugerüst

Untermalt wird der Titel von einer qualitativ sehr guten Hintergrundmusik, die ins Ohr geht und zu dem Geschehen auf dem Bildschirm passt.

Donald Duck Quack Attack gibt die Atmosphäre aus den Comics gekonnt wieder. Zwar werdet ihr im Verlauf des Spiels keine besonderen Innovationen

NEGATIV

Der Dimension-0-Level ist optisch etwas karg

nen antreffen, aber der Titel macht einfach enorm viel Spaß, und das ist es doch, worauf es schließlich ankommt.

Pit Großer

Gameplay 2+

Donalds Moves lassen sich genau ausführen, und es gibt eine Menge für euch zu entdecken

Dauerspaß 2+

Die Suche nach den Plänen ist aufgrund der vielen Gegner und Fallen sehr kurzweilig.

Grafik 1-

Zum Schmunzeln! Donald kratzt sich ratlos am Kopf und kippt genau wie in den Comics aus.

Sound 2+

Die Musikuntermalung ist von hoher Qualität und passt jederzeit sehr gut zum Geschehen.

Medienpreise	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Variable-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	24
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MB
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2+

Genre: Sport
 Hersteller: Ubi Soft
 Entwickler: Planet Int. Dev.
 Preis: ca. DM 70

CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Nicht nur in sportlicher Hinsicht ist der Sportler Carl Lewis eine Besonderheit. Zum einen ist er ein alter Hase unter den Leichtathleten, zum anderen zielt sein Name nun schon seit zirka zehn Jahren diverse Sportspiele für die unterschiedlichsten Systeme.



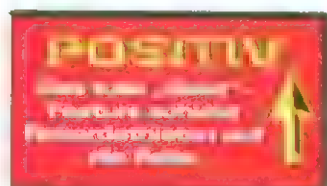
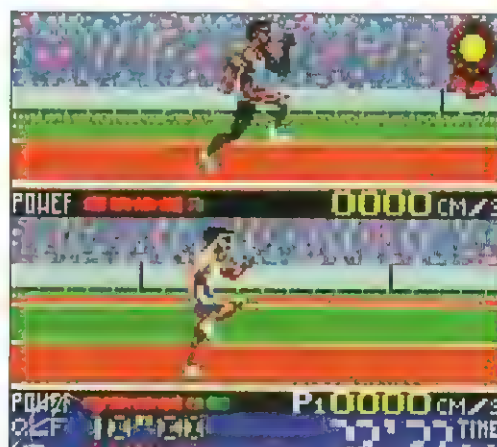
Beim Hochsprung kommt es auf den richtigen Winkel an. Selbstverständlich ist auch eine hohe Geschwindigkeit vonnöten, doch diese allein bringt's eben nicht

Die Olympiade ist vorbei, und allzu fett ist der Medaillensiegen für Deutschland nicht gerade ausgefallen. Für alle, die in den Disziplinen der Leichtath-

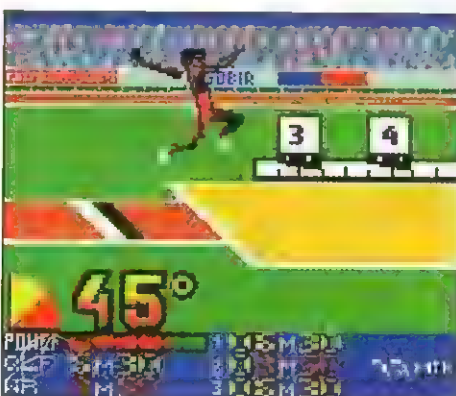
letik ein wenig nachbessern möchten, bietet dieses Game eine ausgezeichnete Gelegenheit. Die gewonnenen Medaillen gelten in der internationalen Bewertung zwar nicht, sie zu erkämpfen, kann aber trotzdem wirklich eine Menge Spaß machen. Nachdem ihr euch mit der Eingabe eurer Initialen und der Auswahl eines Porträts auf das Spiel vorbereitet habt, steht ihr am Anfang eines knochenharten Zehnkampfs, in dessen Verlauf ihr eure Fähigkeiten in den Disziplinen Stabhochsprung, Weitsprung, Kugelstoßen, Diskus- und Hammerwurf sowie in sechs Laufdisziplinen beweisen müsst, zu denen auch Hürden- und Staffellauf gehören. Wer jedoch realistische Wettkampfbedingungen bevorzugt, tritt im Wettkampfmodus zunächst in zehn Sportarten an. Sind diese gewonnen, folgen vier weitere, an die sich ein zweiter Durchgang mit erschwerten Bedingungen anschließt. Im Arcade-Modus werden sämtliche Disziplinen nacheinander absolviert, wobei es eure Aufgabe ist, die jeweiligen Qualifikationszeiten zu erreichen, um weiter fort-

fahren zu können. Die Spielsteuerung entspricht dem Standard in diesem Genre: Alles, was mit Laufen zu tun hat, wird durch schnelles, rhythmisches und abwechselndes Triggern der beiden Game-Boy-Tasten gesteuert. Beim Werfen und Springen wird der Anlauf in der beschriebenen Weise durchgeführt, Abwurf und Absprung werden durch rechtzeitiges Drücken des Steuerkreuzes in die richtige Richtung eingeleitet.

Das Spiel speichert automatisch eure Rekorde und Bestzeiten, die dann im Versus-Modus zum Einsatz kommen, der zuallererst jedoch dazu dient, zwei Game Boys zu verbinden und gegeneinander anzutreten. Aber es ist auch möglich, gegen sich selbst zu spielen, indem ihr eure zuvor abgespeicherte Bestzeit zu schlagen versucht. Dabei trifft ihr euer eigenes Alter Ego als „Geist“ wie-



der. Auch die Option, den Geist eines anderen Spielers über die Infrarotschnittstelle auf den eigenen Game Boy zu übertragen, bringt Pfiff ins Spiel. Denn dann ist Schluss mit den erfundenen Bestleistungen, jeder Spieler muss seine Rekorde belegen können und sich anderen als Sparringspartner zur Verfügung stellen.



Neun Meter fünfzig ist eine beachtliche Weite. Mit dem richtigen Absprung ist da noch mehr drin

Gameplay	3-
Heftiges Triggern, Steuerkreuz Drücken - mehr gibt es nicht zu tun.	
Dauerspaß	3+
Startet einen weiteren Rekordversuch oder kämpft gegen den „Geist“ eines Freundes!	
Grafik	2
Bei dieser Grafik vergisst man schon mal, dass es sich um ein Spiel für den Game Boy handelt.	
Sound	2-
Euch erwartet ein unpassender Haufen an Melodien mit klassischem GB-Sound.	
Maximaler Speicher: 6 Athleten Passwörter: nein Systeme: GBC Remake-Modus: nein CB-Modus: nein	
Spieler: 1-2 (Link-Kabel) Level: 10 Disziplinen Schwierigkeit: mittel Bildschirmtexte: deutsch Speicherkapazität: 8 MBit Eingabe: am Hande	
FAZIT 3+	

der. Auch die Option, den Geist eines anderen Spielers über die Infrarotschnittstelle auf den eigenen Game Boy zu übertragen, bringt Pfiff ins Spiel. Denn dann ist Schluss mit den erfundenen Bestleistungen, jeder Spieler muss seine Rekorde belegen können und sich anderen als Sparringspartner zur Verfügung stellen.

Heiner Hink

MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK PUZZLE COLLECTION

Wir wissen nicht, was euer Arzt bei akutem Mangel an Knocheleien verschreiben würde, aber wir empfehlen diese Puzzle-Kollektion, mit der sich dieses Leiden schnell kurieren lässt.



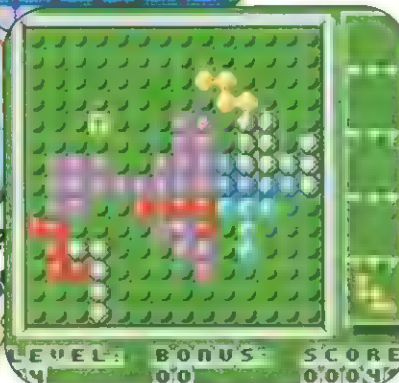
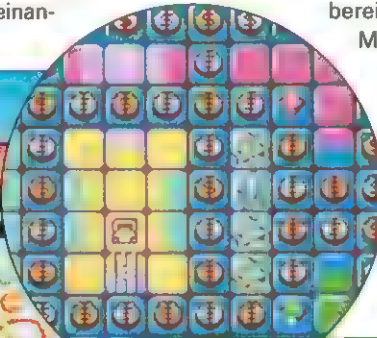
Beim Spiel *Jewel Chase* wird ein Handschuh durch ein Labyrinth aus farbigen Bodenplatten gelenkt und muss die verteilten Schätze einsammeln. Allerdings kann er nicht beliebig über die Bodenplatten 'gehen', sondern er muss über spezielle Wechselfelder laufen, um auf einen andersfarbigen Stein treten zu können. Ist ein Labyrinth ausgeräumt, geht es im nächsten, etwas kompakter aufgebauten weiter. Ebenso einfach (und doch teuf-



lich kompliziert) ist *Line Up* konzipiert. Auf einem quadratischen Feld müssen zufällig erscheinende und unterschiedlich geformte Steine abgelegt werden, so-

der liegen. Je mehr Steine auf dem Feld untergebracht werden können, umso mehr Punkte erreicht ihr. In *Spring Weekend* gibt es einen Ausflug auf die grüne Wiese, wo in einem sechseckigen Areal mit 19 Feldern vorgegebene Muster nachgebildet werden müssen. Dies geschieht, indem jeweils ein Ring aus sechs Feldern gedreht wird, sodass sich für die gedrehten Felder neue Positionen er-

geben. Mit *Finty Flush* bereichert ein Mummelspiel ganz anderer Art die Sammlung, bei dem es gilt, aus einem Vorgabefeld



Genre:	Spielesammlung
Hersteller:	Microsoft
Entwickler:	Conspiracy Entert.
Preis:	ca. DM 70

Test GB

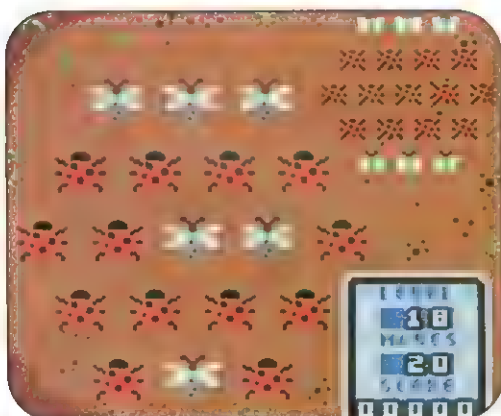
Murmeln in ein eigenes Mummelager zu übernehmen, wobei es allerdings nötig ist, auf die Positionen zu achten, in denen die Murmeln liegen. Das Ziel ist es, so viele Murmeln wie möglich ins Lager zu bringen, was nur dann klappt, wenn man Mummel-Kombinationen bildet.

Obwohl die meisten Spielchen gerade durch ihre Schlichtheit und

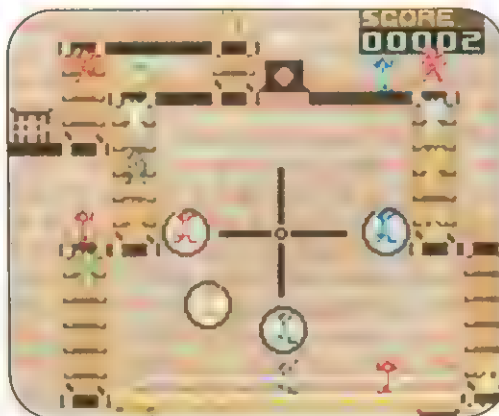


das einfache Spielprinzip bestehen, gibt es auch eine Ausnahme: *Rat Poker*, bei dem jeweils drei Ratten gleicher Farbe gefangen und dann durch einen Ausgang geschickt werden müssen, ist zwischen all den Puzzles schon arg geschicklichkeitslastig und passt von daher nicht so ganz in diese sehr abwechslungsreiche Puzzlespielsammlung.

Heiner Hink



Versucht's doch schon einmal im Kopf: Das Muster oben rechts müsst ihr durch das Drehen von Sechserkreisen erreichen



Rat Poker ist ein Puzzlespiel, bei dem es nicht nur auf eine gute Kombinationsgabe, sondern auch auf Geschick ankommt

Gameplay	2
Hier ist nichts besonders komplex, trotzdem haben die Spiele fast alle genügend Tiefgang	
Dauerspaß	2+
Sechsmal unterhaltsame Abwechslung – da könnt ihr schon eine Weile daran knabbeln.	
Grafik	3
Zweckmäßig und solide. Für diese Art Titel werden keine spektakulären Grafikeffekte benötigt.	
Sound	2
Jedes der sechs Puzzles hat eine neue Melodie, die passend und kurzweilig ausgefallen ist.	
Moduspeicher	ja
Passwörter	nein
Systeme	GB, GBC
Remake-Motiv	nein
GB Player	nein
Spieler	1
Level	6
Schwierigkeit	leicht
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	5 MB
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2

Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich schon immer fragten, was auf diesen Seiten eigentlich abgeht und wie sie zustande kommen:

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat. Neueinsteiger werden mit „NEU!“ gekennzeichnet, und die Marke „re-entry“ bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Ein Punktesystem, ähnlich dem in der Formel 1, entscheidet über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Wie ihr eure Zusendungen gestalten solltet, welche Charts wie viele Nennungen benötigen und welche Special-Charts in der übernächsten Ausgabe veröffentlicht werden, findet ihr in dem Kasten TOTAL! Aufruf, der sich auf der Seite nebenan befindet. Nun aber viel Spaß beim Lesen eurer Charts!

schöder


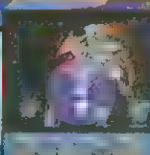


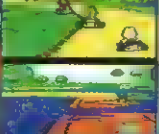
N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	VORMONAT		6	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport Note 1- Test 4/00	VORMONAT	12
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99	VORMONAT		7	TUROK 3 – SHADOW OF OBLIVION	F. P. Shooter Note 2 Test 9/00		
3	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Note 1- • Test 7/00	VORMONAT		8	INDIZIERT	Action/Adventure Capcom kein Test	VORMONAT	
4	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98	VORMONAT		9	MARIO PARTY	Spielesammlung Note 2+ Test 3/99	VORMONAT	
5	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	VORMONAT		10	ISS 98	Sport Note 1 Test 9/98	VORMONAT	
					11	POKÉMON STADIUM	Pokémon Note 2- Test 4/00	VORMONAT	6
					12	OPERATION: WINBACK	Third Person Shooter Note 1- Test 4/00	VORMONAT	14
					13	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport Note 1- Test 4/98		
					14	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1- Test 6/97	VORMONAT	11
					15	JET FORCE GEMINI	Third Person Shooter Note 2+ Test 11/99		

SNES

Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf euer Geheiß immer wieder um die begehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.

1	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94	VORMONAT ▲ 2		5	LUFIA	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97	VORMONAT ▲ 8	
2	SECRET OF MANA	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93	VORMONAT ▼ 1		6	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure Note 1- Test 11/97	VORMONAT ▼ 4	
3	HARVEST MOON	Strategie • Note 2+ • Test 11/97	VORMONAT ●		7	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run Note 1- Test 1/96	VORMONAT ●	
4	SUPER MARIO KART	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	VORMONAT ▲ 5		8	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run Note 1- Test 1/96	VORMONAT ▼ 6	
					9	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	Jump&Run Note 1+ Test 10/95	VORMONAT ●	
					10	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ Test 1/97	VORMONAT ●	

TOTAL! Action

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen.

Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop, Most Wanted und Pokémon mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 1/2001 stellen wir diesmal folgende Frage: **Welches Genre spielt ihr am liebsten auf euren Nintendo-Konsolen?** Schreibt und schickt uns bitte eure Top Ten der Genres (zum Beispiel: Action/Adventure, Brettspiel, Pokémon, Prügelspiel, Rennspiel, Rollenspiel, Sport und so weiter).

TOTAL! Pokémon

Aufgrund der zahlreichen Zuschriften, die wir besonders dann erhalten, wenn die Special-Charts nach euren Lieblings-Pokémon fragen, wird es in Zukunft eine eigene Top Five der kleinen Knuddler geben. Also, schreibt weiter so zahlreich!

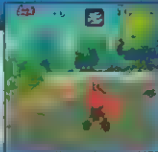


Mario Kart 64 (N64)

Special: Game Boy Advance

1 MARIO KART

Rennspiel • SNES/N64



2 METROID

Action • SNES



3 ZELDA

Action/Adventure • NES/SNES/GB



4 POKÉMON

Pokémon/RPG • GB/N64



Die Special-Charts stehen regelmäßig unter einem besonderen Motto. Meist handelt es sich dabei um eine Frage, die ein Thema betrifft, bei dem es egal ist, welche Nintendo-Konsole(n) ihr euer Eigen nennt.

5 SECRET OF MANA

Action/Adventure • SNES



6 STARFOX/LYLAT WARS

Shoot 'em Up
SNES/N64

7 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
SNES/GB

8 TERRANIGMA

Adventure
NES

9 DRAGON QUEST

Rollenspiel
NES/SNES/GB

10 FINAL FANTASY

Rollenspiel
SNES/SNES/GB

GB(C)

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft ... und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.

1 POKÉMON ROT & BLAU

Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99

VORMONAT



2 THE LEGEND OF ZELDA -- LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93

VORMONAT



3 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

VORMONAT



4 MYSTIC QUEST

Action/Adventure • Note 2+ • Test 2/95

VORMONAT



5 DRAGON QUEST MONSTERS

Pokémon/RPG • Note 1- • Test 2/00

VORMONAT



6 SUPER MARIO BROS. DELUXE

Jump&Run
Note 1-
Test 6/99

VORMONAT

7 LEGEND OF THE RIVER KING

Rollenspiel
Note 2+
Test 7/99

VORMONAT

8 WARIO LAND -- SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run
Note 1-
Test 7/97



9 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2
Test 7/94

VORMONAT

10 MICKEY'S RACING ADVENTURE

Rennspiel
Note 1-
Test 1/00

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul Rampage 2 - UT!

Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Auf Wunsch auch von uns signiert - bitte gebt dazu euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht ihr nichts weiter zu tun, als uns eure persönlichen System-Charts zu schicken. Wer einen Spieletipp (bitte mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nichts, es unterstützt lediglich die Deutsche Post AG.

Einsendeschluss für die T! 1/2001 ist der 20.11.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22785
Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 9/00

Hallo, Marian Petschauer aus Schwalmatal! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein NHL Breakaway 98-N64-Modul mit Signatur von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!

CHARTS

Leser-
von euch
für euch

01
00
10
11
10
10
10
10
00
01



Spieletipp von Enno Iversen aus Emden

Excitebike 64 (N64)

Was mich an *Excitebike 64* so begeistert, ist die unglaubliche Vielfalt. Zahlreiche Modi, von denen mir auch der Original-Modus ungeheuer viel Spaß bereitet, sorgen dafür, dass das Modul immer wieder im Schacht meiner Konsole landet. Die abwechslungsreichen und detailliert gestalteten Strecken lassen dank der flüssigen Grafik echtes Motocross-Feeling aufkommen. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad teilweise sehr happig ist, erschließt ihr euch mehr und mehr die anspruchsvolle Steuerung, um es der Konkurrenz dann richtig zeigen zu können. Rennspiel-Fans müssen unbedingt zugreifen!

Ever Enno

RED- N64 und GB(C)

In den N64- und GB(C)-Charts der Redaktion findet ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.

1	MARIO TENNIS (N64)	Sport • Nintendo • Preview 10/00	VORMONAT	●	
2	MARIO GOLF (N64)	Sport • Nintendo • Test 9/99	VORMONAT	●	
3	ISS 2000	Sport • Konami • Test 9/00	VORMONAT	●	
4	PERFECT DARK	First Person Shooter Rare Test 7/00	VORMONAT	●	
5	THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	Action/Adventure Nintendo Test 12/98	VORMONAT	●	

RED- Most Wanted

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen euch, nach welchen offiziell angekündigten N64- und GB(C)-Titeln es uns gelüftet.

1	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA	Action/Adventure • Rare • News 7/00	VORMONAT	●	
2	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure • Rare • News 7/00	VORMONAT	1	
3	ETERNAL DARKNESS	Action/Adventure • Nintendo • News 7/00	VORMONAT	●	
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare News 11/00	VORMONAT	●	
5	MARIO KART ADVANCE (GBA)	Rennspiel Nintendo Special 10/00	VORMONAT	●	

N64- FLOPS

Eure N64-Flop-Charts weisen darauf hin, welche Entwickler nachsitzen müssen. Bis Besserung eintritt, gilt: Finger weg von diesen Titeln!

1	SUPERMAN	Action/Adventure • Titus • Test 7/99	VORMONAT	●	
2	DUAL HEROES	Prügelspiel • Hudson • Test 2/98	VORMONAT	4	
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel • Interplay • Test 11/97	VORMONAT	2	
4	FIFA 64	Sport EA Sports Test 2/97	VORMONAT	3	
5	CRUIS'N USA	Rennspiel Midway Test 5/97	VORMONAT	●	

MOST WANTED

Euer N64-Wunschzettel fürs ganze Jahr, jeden Monat neu. Erlaubt ist, was gefällt, ob's angekündigt ist oder nicht.

1	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure • Rare • News 7/00	VORMONAT	3	
2	BANJO-TOOIE	Jump&Run • Rare • News 8/00	VORMONAT	●	
3	DINOSAUR PLANET	Action/Adventure • Rare • News 8/00	VORMONAT	4	
4	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA	Action/Adventure Nintendo News 7/00	VORMONAT	1	
5	THE WORLD IS NOT ENOUGH	First Person Shooter Eurocom News 7/00	VORMONAT	●	

NES

Das ehrwürdige NES hat dank eurer stetigen Charts-Einsendungen hier seinen festen Platz.

1	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 Test 2/95	VORMONAT	●	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 Test 6/95	VORMONAT	3	

3	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 Test 3/96	VORMONAT	2	
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ Test 7/94	VORMONAT	●	
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 Test 8/94	VORMONAT	●	

In 80 Tagen um die Alster!

Sport ist ja bekanntlich nicht für jeden etwas. Abgesehen davon ist aber auch nicht jede Sportart ohne Weiteres zugänglich. Wer kann sich schon einen Formel-1-Fitzer leisten, wenn er gerne in der Königsdisziplin mitmischen will? Jaja, schon gut, Schumi musste seine PS-Raketen auch nie selbst zahlen. Nichtsdestotrotz ist er Weltmeister, und wir sind alle Nintendo (der Videospielindustrie allgemein) dankbar dafür, dass es uns ermöglicht wird, wenigstens virtuell in einem dieser F-1-Boliden Platz zu nehmen. Wer lieber eine gelbe Filzkugel über ein Netz drischt, seine vier Wände aber nicht verlassen möchte, der kann ebenfalls zum Pad greifen.

F1 Racing Championship
→ N64 → Seite 24

Cannon Fodder
→ GBC
→ Seite 34

Donald Duck Quack Attack
→ GBC → Seite 39

Microsoft Ent. Pack Puzzle Collection
→ GBC → Seite 41

Was ich schon immer mal zu mir selbst sagen wollte:



Bevorzugte Genres:
Action/Adv., Sport
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Cannon Fodder (GBC)

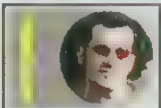
★★★★
Rennspiele auf dem N64 – ein Thema, das mir seit Beginn der Konsole keine Ruhe gelassen hat. F1 Racing Championship reiht sich auf jeden Fall im oberen Drittel meiner persönlichen Bestenliste ein.

★★★★
Oh Gott, rattatta, knall, numms, neeeiiin, sie kommen, rattatta, zisch, explodier, hiiifeee, krawumms, an die Gewehre, pleif, schrei, knall – oh, Verzeihung, ich war noch so ins Spiel vertieft :o)

★★★★
Wenn Donald daran denken würde, wie stressig das Zusammenleben mit einer Frau sein kann, würde er sich wohl nicht in das spaßige Abenteuer auf dem GBC stürzen. Aber er will ja nicht hören!

★★★★
Es puzzelt sich recht nett auf dem Game Boy Color, und für ein Spielchen zwischendurch kann man diese Puzzle-Kollektion auf jeden Fall gebrauchen. Also, wenn ich jetzt hier drehe und dann dort

Hey, da Holgi! Du hast vier Wochen Urlaub, und wenn du wieder da bist, bekommst du eine Sekretärin für dich allein, mehr Geld, mehr Ruhm und den Prototyp des Game Cubes!



Bevorzugte Genres:
Action-Adventure, Rollenspiel
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Tennis (N64)

★★★★
Also, um die Formel-1-Lose Zeit zu überstehen, ist F1 RC genau das Richtige. Schade nur, dass nach dem Ende der Saison 2000 ein Spiel mit der vor fast zwei Jahren begonnenen Runde erscheint.

★★★★
Codemasters hat gezeigt, dass sich aus dem schlichten Spielprinzip eine Menge machen lässt. Die 72 Level bieten zwar kaum Abwechslung, doch Cannon Fodder ist bis zum Schluss unterhaltsam.

★★★★
Mit den Abenteuern von Höhlenforscherin Lara Croft sind ich und mein Game Boy Color eigentlich für die nächste Zeit ausgebucht. Für Mr. Watschel mache ich aber mal eine Ausnahme.

★★★★
Also, Puzzlespiele sind nicht unbedingt etwas für mich. Und wenn ich doch einmal puzzeln sollte, dann nicht unter 10.000 Teilen, mit verbundenen Augen und ohne die Hände zu benutzen.

Ey, Aller, Digger, Aller, ey! Also, wirklich, ey, Aller, Digger, ey, wenn du nicht soloi, und ich mehr soloi, ey, Digger, Aller, also, weissu, Aller, oder, Digger?! Mach jetzt, was ich sage, Aller, Digger



Bevorzugte Genres:
Renn- und Stimpyspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Cannon Fodder (GBC)

★★★★
Formel 1 finde ich ja normalerweise überhaupt nicht spannend, aber wenn man ein so gutes Spiel daraus machen kann, lasse ich mich doch gerne umstimmen und gebe mal vier Punkte.

★★★★
Das Spiel ist toll, und ich habe das Spiel lieb, und das Spiel hat mich auch lieb. Blicke noch zu erwöhnen, dass das Spiel toll ist und ich das Spiel lieb habe, und das Spiel hat mich auch lieb.

★★★★
Ich werde es einfach niemals verstehen, warum die Ente Donald Duck so berühmt wurde und ich immer noch bei der TOTAL! bin. Nun, vielleicht kann er besser mit dem Hinterteil wackeln.

★★★★
Knobel, tüffel, grübel, denk, das nehme ich nicht mal als Geschenk. Was, wieso, weshalb, warum? Dafür bin ich halt zu dumm. Viel zu schwer und viel zu viel, ich kauf mir ein and'res Spiel.

Deine Gedichte sind einsame Spitze, du siehst umwerfend aus (besonders heute), und wäre ich so intelligent wie du, könnten wir heiraten. Ups, ich bin ja so intelligent... schon hab' ich 'nen Lebenspartner.



Bevorzugte Genres:
Party- und Puzzlespiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Party 2 (N64)

★★★★
Ich mag Rennspiele, das weißt, wer die TOTAL! schon etwas besser kennt, aber dieses Wischiwashi hängt mir mittlerweile zu den Seitenflügeln raus. Schärfer Grafik ist auf dem N64 möglich.

★★★★
Mich erinnern diese Gefechte irgendwie an die Würmer (Worms Armageddon). Na ja, und das Spiel hat mir nun überhaupt nichts geben können. Dennoch ist CF spielerisch ordentlich.

★★★★
Walt Disneys lustige Ente bewegt sich auch lustig. Neben den schönen Levelgrafiken überzeugt Donalds Game-Boy-Jump-&Run vor allem durch die brillante Musik und die knuffigen Soundeffekte.

★★★★
Microsoft... Wer hätte gedacht, dass einmal ein Spiel für eine Nintendo-Konsole mit diesem Wort beginnt?! Aber schön, dass man mit dieser Sammlung absturzt zum Knobeln animiert wird.

18 Jahre Videospielel-fahrung sagen mir: Da geht noch einiges. Allerdings ist es auch überaus prickelnd, immer wieder mal eine Retrowelle mit zunehmen und geniale Klassiker zu spielen :-)



Bevorzugte Genres:
Sport, First Person Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mario Tennis (N64)

★★★★
Obwohl Rennspiele nicht so ganz mein Metier sind, kann ich mich für F1 Racing Championship begeistern. Okay, die Lizenz ist zwar leider nicht auf dem neuesten Stand, aber die Rennen machen Fun!

★★★★
Zu den Waffen und alles klar zum Geleht! Cannon Fodder ist auf jeden Fall eine sehr willkommene Abwechslung im Modulschacht meines N64. Immer den Kopf schön unten behalten!

★★★★
Der streitsüchtige Enterich macht den GBC unsicher und wirft all sein Können in die Waagschale, um seine holde Daisy zu retten. Dabei ist er so putzig animiert, dass ihr häufiger schmunzeln werdet!

★★★★
Ich bin eher ein ungeduldiger Typ und kann mit Puzzlespielen gar nichts anfangen. Es müsste schon ein mittelschweres Wunder geschehen, damit ich mir so etwas auch noch freiwillig antue!

Tschacka, ich kann es schaffen! Ich bin gut trainiert, verfüge über die richtige Taktik und brauche den Gegner nicht zu fürchten. Kurz: Ich kann Holgi auch irgendwann mal in ISS 2000 schlagen! :-)

Die Wertungs- erklärung:

★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Ein insgesamt
mäßiger Titel!

★
Spiele, die die
Welt nicht braucht!

IN and OUT

aktuell und schnell

Stellt euch vor, ihr sitzt im Zug und jemand spricht euch an! Wie peinlich wäre es wohl, wenn ihr nicht genau wüsstet, was derzeit gerade in beziehungsweise out ist? Klar, dass ihr einer solchen Situation entgegenwirken könnt, indem ihr diese Zeilen lest.

IN ist ...
... würfeln, Würfelzucker, G4 Cubes.
... wieder mit dem Fahrrad zu fahren,

statt sich auf Minirädern über holprigen Asphalt zu quälen.
... Peach bei Mario Party 2 zu nehmen, denn die bekommt kurz vor Schluss stets noch ein oder zwei Sterne in den Rachen geschmissen.
... Mew schon längst zu besitzen.
... Vanilleeis mit Maracuja-Saft, Schlagsahne und Schokostreufeln.
... noch oder schon zu wissen, wer Samus Aran ist.
... mit einem Browser ins Netz zu gehen, statt mit Bowser.

OUT ist ...
... Nintendos neues Handheld „Et-wahnzt“ auszusprechen.
... nicht zu wissen, wer der blonde, ständig sabbelnde Christian aus der zweiten Staffel ist.
... Dinge nicht zu hinterfragen, sondern einfach nur hinzunehmen.
... Yoshi bei Mario Party 2 zu nehmen, der verliert doch sowieso immer.
... Baggies tragen, Capi drehen, Hosentaschen nach außen kehren, Turnschuhe offen lassen.

Genre: Pokémon

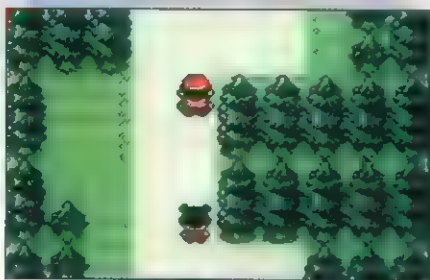
Entwickler: Game Freak

Erhältlich: ab Ostern 2001

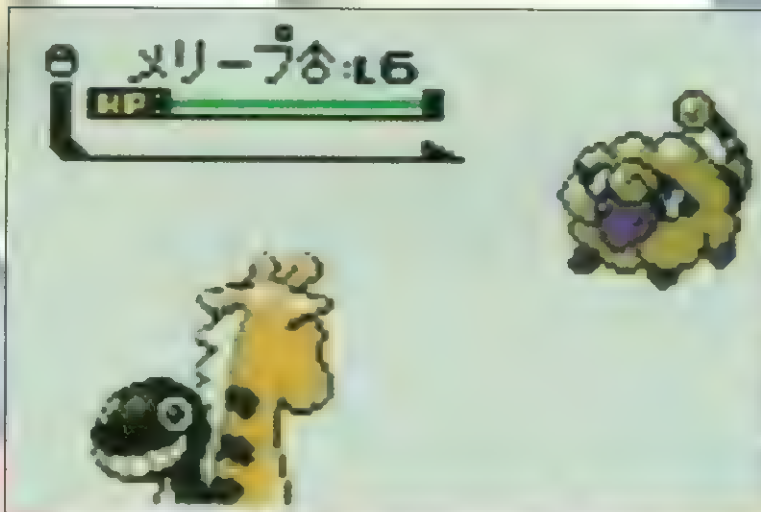
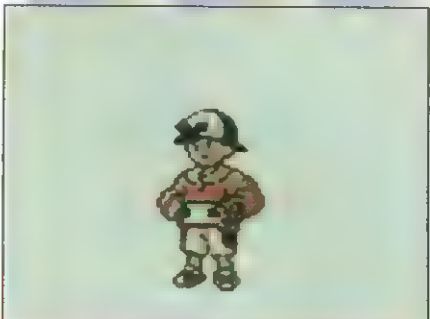
Solltet ihr immer noch nicht alle 151 aufsagen können, wird es nun aber langsam Zeit, denn ab Ostern 2001 kommen 100 weitere hinzu! Wer die Pokémania hingegen einfach nicht mehr ertragen kann, der sollte sich langsam überlegen, auszuwandern.

POKÉMON GOLD & SILBER

Die Gold&Silber-Editionen bieten weit mehr als „nur“ 100 neue Pokémon. Auch wenn der grundlegende Spielablauf natürlich gleich geblieben ist, so sind doch unzählige neue Features enthalten, die das Spiel interessanter machen. Dank einer internen Uhr läuft das Geschehen nun synchron zur realen Uhrzeit ab. Fast alle Pokémon sind entweder männlich oder weiblich, was euch die Möglichkeit gibt, als Züchter aktiv zu werden. Ganz so umfangreich wie bei *Dragon Quest Monsters* sind die Variationen zwar nicht – meist sind es nur Paare des gleichen Typs, die für Nachwuchs sorgen können. Doch ein paar ganz bestimmte Exemplare stammen von Vertretern unterschiedlicher Pokémon ab, zum Beispiel das niedliche Pichu. In bestimmten Fällen bekommt ihr auch ein Babymon, das die Angriffe von Daddy und das Aussehen von Mama geerbt hat.



So ein Spaziergang durch den Wald ist nicht immer ungefährlich. Oft kommt es zu Kämpfen



Ist das nicht großartig? 100 vollkommen neue und noch nie zuvor gesehene Pokémon warten darauf, von euch gefangen, gezüchtet, trainiert und auswendig gelernt zu werden!

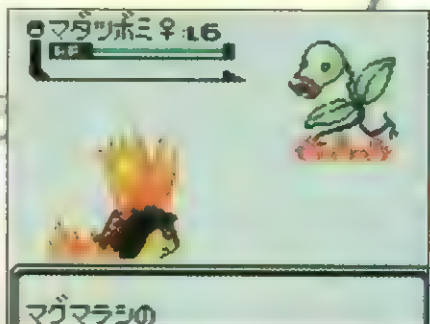


Solltet ihr einen Game Boy Color besitzen, wird euch auf den ersten Blick die deutlich verbesserte Grafik auffallen. Ihr merkt sofort, dass dieses Spiel für den GBC entwickelt wurde und nicht einfach nur mehr oder weniger eingefärbt wurde wie Rot, Blau und Gelb. Trotzdem läuft Gold/Silber ohne Einschränkungen auf Schwarzweiß-Game Boys. Im Mittelpunkt des Geschehens steht diesmal nicht Ash, sondern ein anderer Junge, der allerdings fast genauso aussieht wie sein großes Vorbild. Auch ein neuer Professor unterstützt euch bei dem Abenteuer, doch der bekannte Professor Eich kommt ebenfalls im Spiel vor. Grundsätzlich geht es wieder darum, der beste Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Ihr müsst den Globus bereisen, Pokémon sammeln, acht Arenaleiter

besiegen und schließlich fünf Meistern in der Liga gegenüberstehen. Zu Beginn des Spiels stehen euch drei neue Pokémon zur Verfügung, die in der US-Version Chikorita (Element: Pflanze), Cyndaquil (Element: Feuer) und Totodile (Element: Wasser) heißen. Die Namen der deutschen Version sind noch nicht bekannt.

Während die ersten Minuten des Spiels noch fast genauso wie beim original Pokémon-Abenteuer ablaufen, wird spätestens nach einigen Stunden klar, dass die neuen Editionen deutlich abwechslungsreicher sind.

Zu den 15 bekannten Elementklassen kommen mit „Dark“ und „Steel“ (englische Fassung) zwei neue hinzu. Erfahrene Trainer werden also ihre Kampfstrategien ein wenig modifizieren müssen. Steel ist beispielsweise resistent gegen Eis und Stein, aber schwach gegen Feuer, Wasser und Elektro-Angriffe.



Pokémon

Nach Angaben von Nintendo of Europe wurden sowohl die *Rote* als auch die *Blaue Edition* seit Markteinführung mehr als eine Million Mal verkauft. Nicht nur an den Handel, sondern an Endverbraucher. Damit ist *Pokémon* das bestverkaufte Video-/Computerspiel überhaupt in Deutschland. Die *Gelbe Version* hat schon jetzt die Grenze von 500.000 verkauften Einheiten durchbrochen und ist damit (nicht nur) hier zu Lande das schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten. In ganz Europa ging das Modul innerhalb von sechs Tagen eine Million Mal über den Ladentisch, in den USA hat es immerhin zehn Tage gedauert, um diese spektakuläre Zahl aufzustellen.



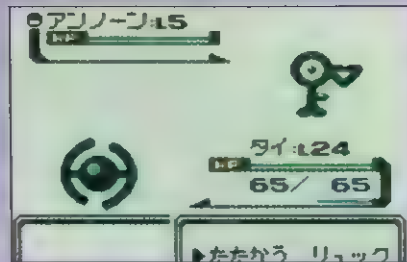
Nachdem ihr zu Beginn die aktuelle Uhrzeit eingestellt habt, finden auch im Spiel Tag/Nachtwechsel

statt. Einige nachtaktive Pokémon könnt ihr nur nach Einbruch der Dunkelheit entdecken. Doch das ist noch nicht alles. Um beispielsweise an Bord eines Schiffs gehen zu können, müsst ihr an einem bestimmten Wochentag am Anleger auftauchen.

Ein ganz bestimmtes Pokémon unterliegt nicht der Geschlechtereinteilung, es kommt sogar in 26 Varianten vor. Dass diese Anzahl mit der Menge der Buchstaben im Alphabet übereinstimmt, ist ganz und gar kein Zufall. Aber keine Angst: Dies zählt nicht gleich für 26 neue Pokémon. Es gibt nur einen einzigen Pokédex-Eintrag für die verschiedenen Formen.



Auf der Nintendo Spaceworld 2000 waren Game Boy Advance und Game Cube die dominanten Themen. Doch ein neues *Pokémon*-Spiel für den normalen Game Boy (Color) wurde auch noch angekündigt: die *Crystal Edition*. Inhaltlich entspricht sie den in Japan schon Ende 1999 veröffentlichten



Gold/Silber-Versionen, doch es gibt auch ein paar Veränderungen – ähnlich wie bei *Pokémon Gelbe Edition* im Vergleich zu *Rot* und *Blau*. Wichtigstes neues Feature ist die Unterstützung des Handy-Adapters Mobile System GB, wodurch es möglich ist, über Mobilfunk Pokémon zu tauschen und Kämpfe auszutragen. Außerdem habt ihr erstmals die Möglichkeit, zwischen einem Trainer und einer Trainerin zu wählen. Über eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist noch nichts bekannt.

Dark ist sogar eine höchst willkommene Neuerung, da Pokémon dieser Gattung klare Vorteile gegenüber Psycho-Pokémon haben. Dadurch könnt ihr endlich den so überlegenen Pokémon wie Simsala und Konsorten etwas entgegensetzen. Selbstverständlich könnt ihr einige neue Pokémon nur in *Gold*, andere hingegen nur in *Silber* schnappen und nur durch intensi-



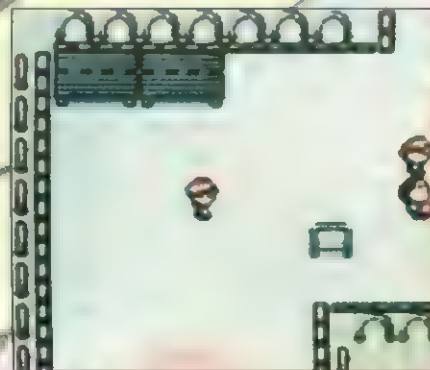
Ein gepflegter Einkaufsbummel will geplant sein, sonst macht der Laden dicht, bevor ihr raus seid



ven Tausch alle 251 euer Eigen nennen – wobei Nummer 251, ähnlich wie Mew, wieder ein Sonder-Pokémon ist. Es kommt auch vor, dass die Weiterentwicklung eines Pokémon von der Höhe seiner Werte wie Angriff und Verteidigung abhängt. Einige Evolutionen werden dadurch beeinflusst, ob sich euer Pokémon tags oder nachts verwandelt, und manchmal ist auch ein besonderer Gegenstand notwendig, um seltene Ergebnisse zu erzielen. Und schließlich



gibt es noch ganz besondere Formen von Pokémon, die andere Farben haben als üblich und die im Status-Menü mit Sternchen gekennzeichnet sind. Etwas Besonderes hat es mit Ho-oh und Lugia auf sich, die die Packungen der beiden Editionen schmücken.

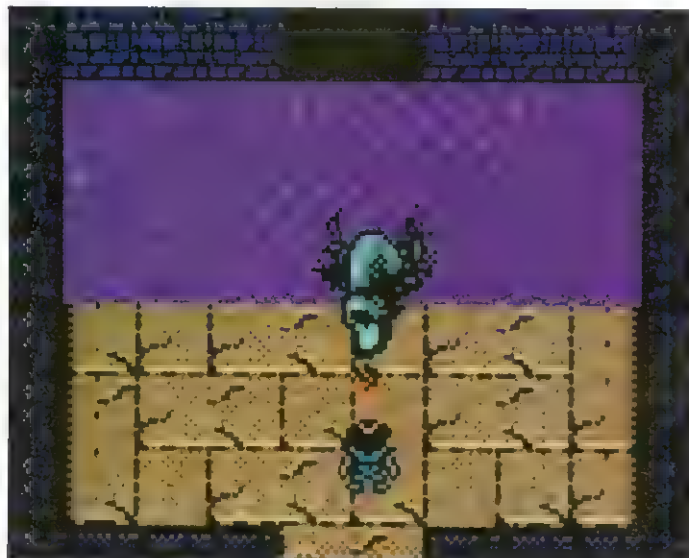


Doch um abschließend noch einmal auf den guten, alten Ash zurückzukommen: Der ist ja bekanntlich Liga-Champion, und nachdem ihr die „ersten“ acht Orden errungen habt, könnt ihr ... Halt, wir wollen doch noch nicht zu viel verraten!



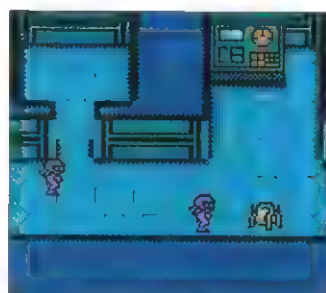
Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Ion Storm
Preis:	ca. DM 70

Ein guter Name, eine tödliche Seuche und ein uraltes magisches Schwert sind die Zutaten, aus denen Kemco ein zünftiges Action-Adventure gemixt hat.



Obwohl Daikatana auf PC und Nintendo⁶⁴ als furioser First Person Shooter konzipiert ist, kommt auch auf dem Game Boy eine gewaltige Portion Action rüber

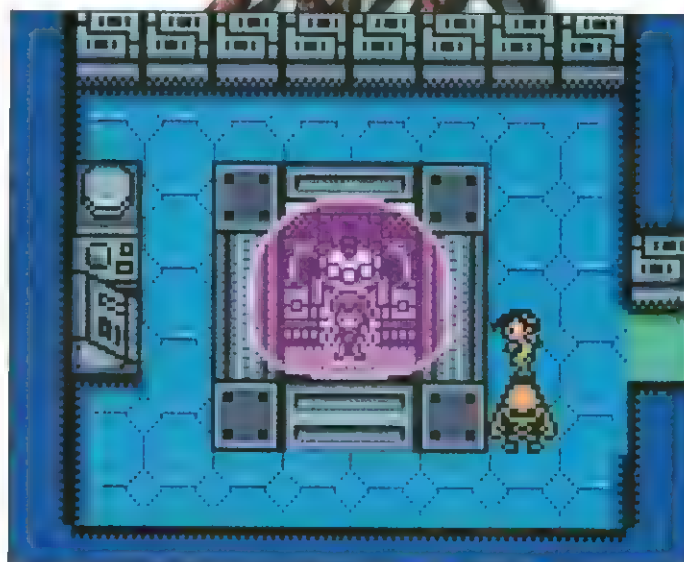
Das Spiel dreht sich um ein magisches Schwert, das Daikatana, und um einen Superschurken, der ein tödliches Virus auf die Welt loslassen möchte. Obendrein hat er auch noch eine Zeitmaschine, mit der er seinen ärgsten Gegner, den jungen Hiro, in die ferne Vergangenheit versetzt. Hiro, der der rechtmäßige Besitzer des Daikatana ist, gewinnt im Laufe der Geschichte die Unterstützung einiger Mitmenschen. Mit seiner zweiköpfigen Truppe von Helfern durchstreift Hiro di-



verse Epochen der Weltgeschichte, bis es ihm letztlich gelingt, den Oberschurken zum Kampf zu stellen.

So weit die Geschichte, die auf dem N64 als furioses 3D-Action-Spiel realisiert wurde. Auch auf dem Game Boy weicht die Story nicht von der Vorgabe ab, der Rest des Spiels jedoch umso dramatischer. Hiro läuft in einer 2D-Welt herum, in der ihr alle Schauplätze aus der Draufsicht seht. Geht euer Held durch Türen oder Ausgänge, blendet das Bild um. Umherliegende Objekte werden durch Drüberlaufen eingesammelt und stehen dann zur Verfügung oder werden im Bedarfsfall umgehend und automatisch angewendet.

Die im Spielverlauf immer stärker werdende Gegnerschar halten sich Hiro und die anderen beiden



Auf eurer Reise durch die vielfältigen, abwechslungsreichen Zeitepochen trifft ihr auf mehrere Mitbürger, die sich eurer Truppe anschließen und behilflich sind

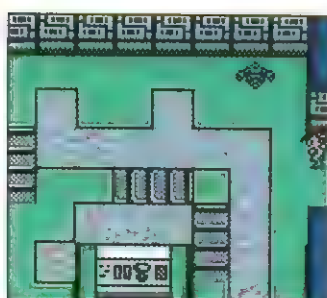


Helden mit einer der vielen verschiedenen Waffen vom Hals, die zumeist jedoch eingesammelt werden müssen. Neben dem Daikatana finden sich magische Zepter, Strahlengewehre, Granatwerfer, ein Zauberdiskus und eine ganze Menge weiterer Waffen, denn die Schauplätze reichen von der griechischen Antike über die pestverseuchten Dörfer des Mittelalters bis in die weit entfernte Zukunft. Immer wieder sehen sich eure Helden mit neuen Rätseln konfrontiert, zu deren Lösung sie Schlüssel oder die Ein-

zelteile von Schwertern, Tontafeln und Zaubersteinen zusammetragen müssen.

Daikatana hat sich auf dem Game Boy vom 3D-Action-Spiel zu einem Action-Adventure gewandelt, das an Titel wie *Link's Awakening* erinnert, aber bei weitem nicht dessen Format erreicht.

Heiner Hink



Gameplay 3

Daikatana wirkt teilweise wie uninspiriert zusammengeschusterte Durchschnittsware.

Dauerspaß 2

Eine spannende Geschichte und wechselnde Zeitepochen sorgen längere Zeit für Spaß.

Grafik 3-

Eine wenig originelle, einfach gemachte Grafik ist weit davon entfernt, aufregend zu sein

Sound 2+

Die Musik klingt gut, verleiht dem Geschehen Atmosphäre und nervt auch nicht auf Dauer

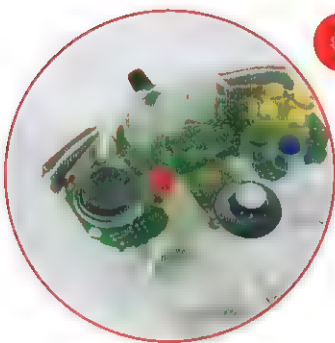
Modi-speicher	ja
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modi	nein
GB-Platz	nein

Spieler	1
Leben	10
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	6 MBit
Entwickler	im Handel

FAZIT
3+

Jetzt ABO schnell!!

Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



- 1** Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.

- 2** Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



- 3** Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.



- 4** Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Abopremie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervorragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:
Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst dich nicht selbst werben!

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

11/2000

Ich abonniere die TOTAL! für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) bzw. DM 85,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ Bequem durch Bankinzug
☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Gewicht: Ich bestätige, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kontaktaufnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ rot

☐ blau

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

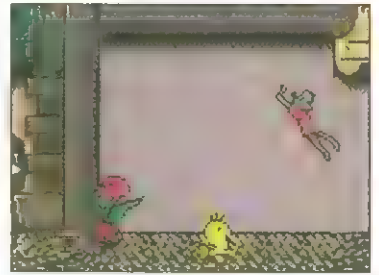
TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

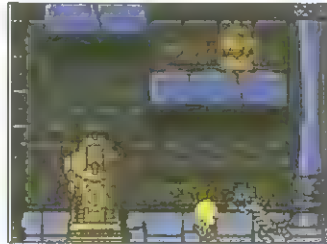
Genre: Jump & Run
Hersteller: Kemco
Entwickler: Warner Interactive
Preis: ca. DM 70,-

TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE

Sind nun Miezekatten oder Kanarienvögel intelligent? Diese Frage bewegt Colonel Rimfire schon seit langem. Er möchte endgültig die Antwort darauf finden.



Dass der Park, in dem die Kinder spielen, geschlossen wird, kann Granny nicht zulassen. Der alte Colonel Rimfire ist leider der Einzige, der helfen könnte. Aber dieser Querkopf mag nicht so einfach mitziehen. Bevor er hilft, die Schließung des Parks zu verhindern, will er erst eine Antwort auf seine brennendste Frage: Sind nun Miezekatten oder Kanarienvögel intelligenter? Nur wenn es Grannys Piepmatz gelingt, in 80 Tagen um die Welt zu reisen und aus jedem Land, durch das er kommt, Pfotenabdrücke der dortigen Katzen mitzubringen, will er sich persönlich um die Park-angelegenheit bemühen.



Fleisch fressende Pflanzen sind nur ein Übel, dem ihr beikommen müsst

Tweety, der heldenhafte Kanarienvogel, macht sich auf die weite Reise und beginnt seinen Trip im schönen Frankreich. Er erkundet zunächst das Terrain. Da der kleine Vogel nicht nur laufen und springen, sondern auch mit seinen Stummelflügeln in der Gegend herumflattern kann, gilt es also nicht nur, sich auf dem Boden umzusehen. Auch die Äste der Bäume, Balkons und Markisen wollen durchforstet werden, da sich die Katzen oftmals auch dort oben herumtreiben. Zudem entdeckt der Kleine immer wieder Behälter, in denen es nützliche Utensilien zu finden gibt, zum Beispiel Lebensenergie, die natürlich immer dann abnimmt,



NEGATIV
 Ein wenig abwechslungsarm und zu einfach

wenn das Vögelchen einem der Gegner zu nahe kommt. Gefahr lauert an jeder Ecke: Bienen, Raupen und Fleisch fressende Pflanzen machen den Weg durch Paris zu einem echten Abenteuer. Und natürlich sind da noch die Katzen, deren Pfotenabdrücke gesammelt werden müssen, die diese aber nicht so einfach hergeben. Also muss Tweety nachhelfen. Utensilien wie zusammengerollte Zeitungen, Spachtel, Bananenschalen, Öl oder Eicheln können vom Kanarienvogel eingesetzt



Oh, eine Miezekatte! Jetzt heißt es die Zeitungsrolle zücken und dem stattlichen Kater gepflegt eins überziehen. Tweety kann sich aber auch anderweitig wehren

werden, um die Katzen zu erschrecken oder zu betäuben.

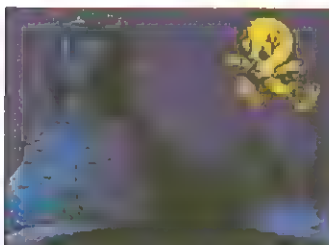
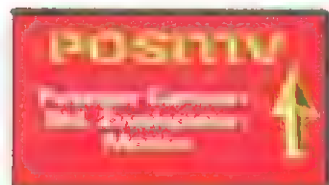
Die Reise führt den kleinen Tweety von Frankreich über Ägypten, Italien, Afrika und Japan in die ganze Welt. Jedes besuchte Land ist in vier Abschnitte eingeteilt, die jeweils von zwei Katzen unsicher gemacht werden. Um sich einen besseren Eindruck von

den immer größer werdenden Schauplätzen machen zu können, ist die Pausenfunktion mit einer lenkbaren Kamera gekoppelt, mit der ihr euch den jeweiligen Level in aller Ruhe anschauen könnt.

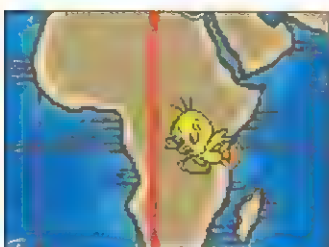


Solltet ihr schließlich von Weltreisen die Nase voll haben, bietet Tweety noch einen Zweispieler-Modus, bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit die meisten Katzenpfoten zu sammeln. Mehr Abwechslung als das Solospiel kann dieser jedoch auch nicht bieten.

Heiner Hink



Huch, eine Sphinx! Wo mag der kleine Tweety da bloß angekommen sein?



Gameplay	3-
Der niedrige Schwierigkeitsgrad bietet kaum eine echte Herausforderung.	
Dauerspaß	3-
Tweety ist schnell durchgespielt, da es viel zu leicht ist. Abwechslung wird kleingeschrieben	
Grafik	2-
Euch erwartet putzige Cartoon-Grafik, die weder Höhepunkte noch Patzer aufweist.	
Sound	4
Wer Cartoon-Musik nicht mag, dürfte bereits nach relativ kurzer Zeit ziemlich genervt sein.	
Modus: 1 Spieler	1 Spielstand
Passwörter	nein
System: GBC	
Ram-Modul	nein
GB Player	nein
Spiele: 12	12 simultane
Zeilen: 10	
Schwierigkeit: niedrig	
Benutzersprache: deutsch	
Speicherkapazität: 8 MB	
Preis: im Handel	
FAZIT 3-	

TIPPS & TRICKS

TUROK

SHADOW OF OBLIVION

Komplettlösung

Für das neueste Pferdchen aus dem Hause Acclaim Entertainment, *Turok 3 – Shadow of Oblivion*, präsentieren wir euch diese umfangreiche Komplettlösung. Die böseste und mächtigste Lebensform, die das Universum jemals zu Gesicht bekam, hat eine schreckliche Katastrophe überlebt: das Oblivion, eine Kreatur, die so alt ist wie unsere Zeitgeschichte. Hindert das mutierte Böse daran, die Schranke zu öffnen, die das verlorene Land und andere dunkle Welten von unserem Planeten trennt!

Der folgende Lösungsweg wurde mit Joseph als Spielfigur durchgespielt und enthält deshalb nur das Waffensortiment, das ihm zur Verfügung steht. Er bewältigt gewisse Spielsituationen auf seine ganz eigene Art, die mit dem Charakter Danielle nicht auf diesem Weg zu lösen sind.

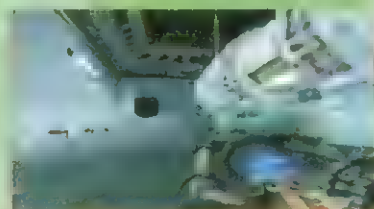
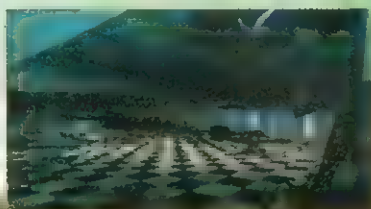


Level 1: The City

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, befindet ihr euch in einem Gebäude in der Stadt. Geht durch die Tür rechts aus dem Raum, und fahrt am Ende des nächsten Gangs mit dem Fahrstuhl auf der linken Seite nach unten! Dort

folgt ihr dem Gang auf der rechten Seite zum nächsten Raum, wo ihr rechts über einen Weg den Schacht in

der Mitte des Raums erreichen könnt. Springt in den Schacht, der in den Keller des Hauses führt! Zerstört die Kiste neben den Fässern, nehmt euch den ersten Schlüssel heraus und geht durch die geschlossene Tür zum Generator.



TIPPS & TRICKS

Nun kriecht ihr links in den Tunnel, bis ihr auf einen Zivilisten trefft, dem ihr folgen müsst. Wenn ihr wieder mit beiden Füßen draußen auf der Straße steht, wendet ihr euch der Polizeisperre zu. Kurz vor der Polizeisperre befindet sich am Gebäude auf der rechten Seite ein Kellerschacht, durch den ihr klettern müsst. Betretet den Gang und lauft weiter, bis ihr auf eine defekte Was-

serleitung stoßt, die euch den Weg versperrt! Geht nun nach rechts in den nächsten Raum und kriecht durch den Schacht, der euch hinter die defekte Rohrleitung führt! Dort kommt ihr nach einigen Metern zu einer weiteren Tür, die euch zurück auf die Straße hinter die Polizeisperre bringt.

Klettert nun an der Leiter am rechten Haus nach oben und springt auf den Mauervorsprung des gegenüberliegenden Hauses, wo sich ein Gewehr befindet! Geht mit dem Gewehr in der Hand zur Polizeisperre

zurück und betretet das nächste Haus durch den Kellergang!

The Museum

Fahrt mit dem Fahrstuhl auf das Dach und kriecht nach links über die Rohre auf ein weiteres Dach! Dort könnt ihr mit Anlauf an die Feuerleiter des rechten Hauses springen, wo ihr euch nach oben begeben müsst. Sackt dort die Nachtsichtbrille ein und kriecht unter den Rohren durch, um in das Museum zu gelangen! Begeht euch nach unten zum Dinosaurier, wo ihr links eine Leiter hochkrabbeln müsst, um das Stahlgerüst gegenüber zu erreichen! Geht auf dem Gerüst weiter, bis ihr auf

ein paar Kisten stoßt, über die ihr nach links zu einem weiteren Stahlträger springen könnt! Lauft vorwärts und verlasst das Haus! Dort findet ihr noch eine Polizeisperre vor.

Block Party

Sucht das Haus mit der langen Fensterfront, um nach unten in die Kanalisation zu kommen!

The Slowers

Kriecht bis zu dem Raum mit den zwei Ventilatoren, wo sich der erste von fünf PSG-Bausteinen (Megawaffe) befindet! Steckt den Stein ein und begeben euch in den gegenüberliegenden Tunnel, der zu den nächsten Ventilatoren führt! Durchquert anschließend auch diesen Raum und geht weiter, bis ihr auf eine Leiter stoßt, die euch hinter die zweite Polizeisperre bringt!

To the Subway

Geht durch das Gebäude links nach oben auf das Dach und springt weiter über die Dächer, um das zerstörte Stück in der Mitte der Kulisse zu erreichen! Von dort aus müsst ihr auf ein weiteres Dach hüpfen, um den nächsten Abschnitt betreten zu können.

On the Track

Lauft in den Tunnel und begeben euch in die Bahnhofshalle

Train Raider

Rennt auf der anderen Seite nach links die Gleise entlang und sucht in den Mulden Schutz vor dem Zug! Am Ende der Aktion besteigt ihr den Zug.

Nach einer kurzen Filmsequenz startet ihr ein neues Rennen, indem eure Aufgabe darin besteht, in einer Minute und zehn Sekunden die Notbremse im Fahrerwagen des Zugs zu ziehen. Anschließend verlasst ihr den Zug, um auf der anderen Seite über die Gleise zu einer weiteren Eisenbahn zu kommen. Fahrt mit der Bahn bis zur Endstation und lauft den Rest des Weges vor dem Zug zu Fuß! Nach einigen Metern stoßt ihr auf ein zerstörtes Deckenstück, durch das ihr den Bahnhof verlassen könnt.

Get on the Top of the Building

Nachdem ihr an dem „Bahnhofsloch“ vorbeigelaufen seid, geht ihr rechts um die Ecke und kriecht in den Schacht am rechten Haus. Einen Raum weiter befindet sich ein Fahrstuhl, dessen Dach beschädigt ist. Klettert auf das Dach des Fahrstuhls, springt an die Leiter im Fahrstuhlschacht und klettert dann nach unten! Nun könnt ihr im Schaltraum einen Hebel umlegen, wodurch die Anlage gestartet wird.

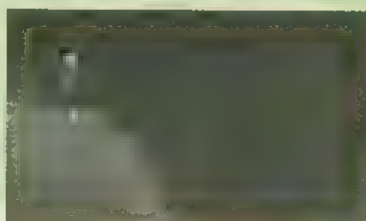
Seal the Breach

Anschließend müsst ihr über die Leiter ganz nach oben klettern, um das Dach des zweiten Fahrstuhls zu erreichen. Von dort aus springt ihr auf das Dach des fahrenden Fahrstuhls und geht im richtigen Moment oben durch die offene Tür.

Danach geht es weiter geradeaus über die Leiter auf das Dach des Hauses. Dort trefft ihr euren ersten Endgegner.

Hole in the Sky

Besiegt das Oblivion Gunship und betretet den zweiten Level!



TURK

SHADOW OF OBLIVION

Level 2: The Military Base

Ihr befindet euch im Empfangskorridor der Militärstation, wo rechts ein Mann tot am Boden liegt. Geht dort durch die Tür den Gang entlang, bis ihr im Innenhof der Anlage seid! Da befindet sich eine Leiter, über die ihr auf die Mauer der Festung gelangt. Dort liegt ein Schlüssel, der eine der Korridortüren öffnet, die zu dem Gebäude auf der rechten Seite führt.



Holt euch den Schlüssel, greift euch in der offenen Garage im Hof die Maschinenpistole und geht dann schließlich im Empfangskorridor durch die andere Tür!

Corridor of Pain

Biegt rechts um die Ecke und ballert euch den Weg bis zum nächsten Spielabschnitt frei!



Main Access und Top Side

Begeht euch nach oben auf den Hof und holt euch den Lift-Kontrollschlüssel links aus dem Gebäude!

Nun geht ihr wieder zum Main Access zurück und drückt im Lift-Kontrollraum den roten Knopf. Springt dann auf die heruntergefahrte Plattform im Hof, um einen neuen Raum zu betreten! Dort erhaltet ihr von einem verletzten Mann die Silo-Schlüsselkarte.



Silos

Zieht die Karte durch den Kartenleser neben dem Mann und rennt zu den vier Silos, wo ihr die roten Hebel betätigen müsst! Zusätzlich könnt ihr, wenn ihr an der Tür zu den Silos 3 bis 4 seid, daran vorbei den Gang hinunterlaufen und in den beiden Räumen einen PSG-Baustein und einen Sturmbogen ergattern.



Vergesst nicht, dass euer Countdown noch läuft und macht euch auf in das Kommando-Zentrum, wo ihr den roten Knopf drücken müsst, damit das Getetze ein Ende hat! Nun wandert ihr zurück auf den Platz des Main Access.

Main Access

In der Mitte könnt ihr mit dem Fahrstuhl nach unten zum nächsten Abschnitt fahren.

Dark Hangar

Holt euch den Access-Barracks-Schlüssel aus dem Raum am Ende des ge-



schlängelten Gangs und lauft zurück, um die Tür zu den Baracken zu öffnen!

The Barracks

Nach einigen Metern kommt ihr in einen Levelschleusenraum, wo ihr die

Tür zu Level 1 passieren müsst. Geht weiter geradeaus durch die nächste Tür und folgt dem Gang nach rechts, um somit in einen anderen Raum zu gelangen!

Zieht eure Nachtsichtbrille auf und krabbelt in den Luftschacht! Springt nach einem kurzen Wegstück an einer kaputten Stelle eine Etage tiefer und arbeitet euch weiter vor, bis ihr den Schacht wieder verlassen könnt. Nun müsst ihr nur noch geradeaus und die nächsten zwei Türen durchqueren, um zum folgenden Spielabschnitt zu gelangen.

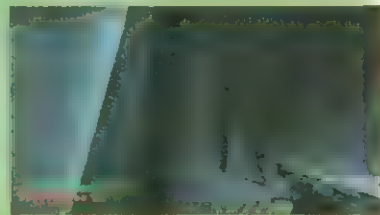
Reg Room

Klettert durch den linken Schacht und springt auf den schmalen Sockel, um die Laserpistole zu schnappen! Nun gebet ihr euch auf demselben Weg zurück und geht zum Unterwasser-Observatorium.



Unterwasser-Observatorium

Lauft zum Computerschaltraum, betätigt den Hebel und durchquert die



erste Tür unten links! In diesem Raum müsst ihr nach links durch eine weitere Tür gehen, wo euch der nächste große Kampf erwartet.

The Sub Pen

Ballert auf Xiphias ein, bis er sich vor Schmerzen im Kreis dreht! In diesem Moment wird eine Leiter ausgefahren, über die ihr auf



TIPS & TRICKS

eine Plattform über Xiphias Kopf gelangen könnt.

Drückt den Knopf, um ihn zu erledigen, und springt anschließend in das Wasserbecken, wo sich der nächste Ausgang befindet! Lauft geradeaus, bis eine neue Filmsequenz beginnt, nach der ihr den dritten Level startet.

Level 3: Last Land Junk Yard

Auf der anderen Seite des Tempels, vor der zwei Fässer stehen, befindet sich eine Gittertür, unter der ihr hindurchkrabbeln müsst.

Metal Mines



Schwimmt auf die andere Seite und betretet den letzten Gang rechts! Dort stoßt ihr auf ein Loch in der Decke, durch das ihr klettern müsst, um weiterzukommen. Jetzt müsst

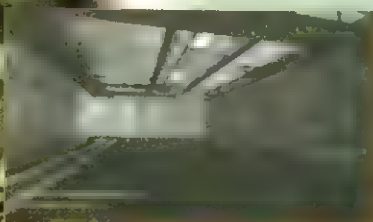
ihr nur noch über den Riss im Boden springen und zum Tunnel links laufen, bevor ihr den nächsten Abschnitt erreicht.

The Drain

Taucht in das Wasserbecken, besorgt euch von den Leichen den roten und den blauen Schlüssel und betätigt die zwei Schalter, die eine neue Tür öffnen. Folgt in dem Gang dem Schild „Control Room“ und klettert in der nächsten

Halle an der Leiter auf der rechten Seite nach oben! Hier könnt ihr im Abstellraum eine Batterie mitnehmen.

Begeht euch jetzt zurück in die Halle, durch die ihr ein Stockwerk tiefer kommen könnt.



Fuse Room

Lauft an den drei Fuse-Räumen auf der rechten Seite vorbei zu einem weiteren Spielabschnitt!

The Lab

Ihr kommt in einen Raum, wo eine Leiche in einem Behälter aufbewahrt wird. Hier liegt das Access Modul C, das ihr unbedingt mitnehmen müsst, bevor ihr rechts in dem Gang den Hebel betätigt und den Tunnel betretet. Am Ende des Tunnels befindet sich ein Korridor mit einer Hebebühne. Fahrt run-



ter auf den Platz und geht geradeaus auf das defekte Gitter zu! Hier kommt ihr zum nächsten Abschnitt.

The Drain

Durchquert noch ein weiteres Gitter, um in den Innenhof eines geheimen Stützpunktes zu gelangen! Hier geht es weiter nach unten durch das achteckige Loch in der Mitte des Hofes, wo sich die zwei Pump-Fuse-88K-Schlüssel befinden. Nehmt die Schlüssel und



begeht euch in den zweiten Tunnel auf dem Hof, um den letzten Pump-Fuse-88K-Schlüssel zu holen.

Jetzt eilt zurück zu den Fuse-Räumen, wo ihr mit den drei Schlüsseln die An-

lage starten müsst. Dadurch öffnet sich die Tür zum Kontrollraum, wo ihr als Nächstes hin sollt.

Drückt dort den roten Knopf, der sich in der mittleren Schreibtischreihe befindet, schnappt euch die Vampir-Waffe und beobachtet, wie sich die Spielkulisserie mit Wasser füllt. Das Wasser treibt euch nach oben, wo sich der nächste Spielabschnitt befindet.



Into the Jungle

Geht rechts um den Platz herum in den Tunnel, um einen Schritt weiterzukommen!

The Foyer

Klettert durch das Fenster links, bei dem Gebäude-Vorbau, und begeht euch ein Stockwerk höher! Wenn ihr oben angekommen seid, haltet euch links, bis ihr einen Tunnel seht. Betretet den Tunnel und lauft eurem nächsten großen Kampf entgegen!

Nehmt die Shredder-Waffe vom Boden auf und trefft den großen Opisthor! Ihr könnt den bösen Opisthor erledigen, indem ihr ihn im Kreis beschießt und ab der Hälfte des Kampfes bei der Leiter den Gang betretet, wo ihr ihm den Rest geben könnt. Anschließend springt ihr in das Wasserbecken und taucht in den Tunnel.

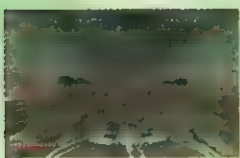


Level 4: Echoes of the Past

Durchquert die Landschaft, bis sich eine Möglichkeit ergibt, das Wasser zu überqueren! Auf der anderen Seite erwartet euch eine Filmsequenz, nach der ihr euch oben auf dem Hügel wieder findet. Geht weiter vorwärts, bis ihr

TURK

SHADOW OF OBLIVION



den nächsten großen Platz erreicht. Hier befindet sich, hinter der umgefallenen Statue links, ein kleiner Spalt im Felsboden, der euch in den nächsten Spielabschnitt katapultiert.

Narrow Passage

Geht auf die Lichtung zu und folgt dem Gang links zwischen den Felsen!

Ancient Altar

Ihr kommt in einen tropischen Steinbruch. Erledigt euren ersten Angreifer, nehmt danach dem Leichnam den ersten Gate-Schlüssel ab und lauft zu dem gegenüberliegenden Bambusor! Der Weg hinter der Tür bringt euch



zu einer weiteren Lichtung, auf der ihr in der Mitte in ein Loch springen müsst, das zu einer Höhle führt.

Canyon Blockade

Klettert am Wasserfall auf der linken Seite links das Holzgerüst halb herunter, und springt in die Richtung der Pick-ups, um den Felsvorsprung rechts zu erreichen, der zu der Eingangsmauer des Bunkers führt! Springt über die Mauer auf die andere Seite!



Bunker Assault

Taucht unter den Wasserfall und holt euch den Granade-Launcher! Danach schwimmt in die erste Abzweigung des Flusses und haltet euch rechts, bis ihr erneut rechts aus dem Wasser springen könnt!



Klettert nach oben und folgt dem Weg, bis es nicht mehr weitergeht! Hier springt ihr nach links zu der Höhle, in der ihr einen Hebel umlegen müsst. Eine Brücke wird umgeklappt und macht den Weg zum nächsten Abschnitt begehbar.

Command Center

Packt euch die Razor-Wind-Waffe vom Tisch, legt die beiden Hebel um und eilt zurück zum Abschnitt Bunker Assault! Begebt euch in den neuen of-



fenen Raum an der Mauer und klettert nach oben! Von hier aus könnt ihr über die Mauer auf die andere Seite springen, wo euch der nächste Spielabschnitt erwartet.

Final Gate

Lauft geradeaus bis zur nächsten Mauer und biegt rechts in den Raum ab! Klettert nach oben und geht links durch den



Schacht, wo ihr eine Napalmwaffe einstecken könnt. Verlasst den Schacht wieder und begegnet eurem nächsten Obermotz! Damit ihr den großen Warlord aus dem Weg räumen könnt, müsst ihr an ihm vorbei auf das Dach rennen. Hier befindet sich auf der anderen Seite links ein Hebel für eine Falltür. Lockt den Warlord auf die Falltür und rennt zu dem Hebel, um ihn zu betätigen! Anschließend lauft ein Stockwerk nach unten und nehmt euch den Final-Gate-Schlüssel, der sich bei dem Leichnam befindet! Verlasst das Gebäude und öffnet das Tor rechts!



Tempel of the Damned

Lauft an den zwei Hütten vorbei und über die Brücke auf der linken Seite! Dort klettert ihr ganz nach oben auf das Dach der Festung und lasst Joseph links vor den Felsen laufen, woraufhin er nach oben zu einem Tunnel klettert. Der Tunnel führt euch zu einem Raum, in dem ihr einen Hebel umlegen müsst, wodurch eine Brücke umgeklappt wird. Geht über die Brücke und begeben euch in den Tunnel rechts! Hier biegt ihr einmal links ab, bevor ihr euch in den fast nicht sichtbaren Tunnel rechts begeben. Zieht eure Nachtsichtbrille auf und kriecht im nächsten Raum unter den Kisten auf der linken Seite durch! Dann müsst ihr über die Kisten nach oben zu einem weiteren Gang springen, der

TIPPS & TRICKS

auch in eine der zwei Hütten zu Beginn des Spielabschnitts bringt. Zieht an den zwei Hebeln, die eine weitere Hütte öffnen, und geht in die entsprechende Hütte! Visiert die Steinskulptur an und drückt ab! Dadurch wird ein Mechanismus aktiviert, der das Maul des Drachens an der Wand öffnet. Holt euch den Sceptre-Schlüssel aus dem Maul und klettert ein Stockwerk nach oben, um den Sceptre-Hebel zu betätigen, der das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet!

Gate of Oblivion

Setzt den Sceptre-Schlüssel rechts in die Mitte der Pyramide ein und schaut zu, wie die mittleren Treppen herunterklappen und einen versteckten Gang freilegen! Betretet den Gang und klettert in der Mitte auf die Plattform, wo ihr das Gem-of-Ice-Objekt findet, das ihr mitnehmen müsst.

Anschließend begeben ihr euch nach unten und sucht die drei Hebel, um sie umzulegen. Dadurch wird in der Mitte ein weiterer Raum geöffnet, in dem ihr euch den Lava Globe besorgt, bevor ihr die Pyramide wieder verlasst, um in den Brunnen auf dem Platz vor der Pyramide zu springen. Holt euch am Ende des Tunnels die Cerebral-Bore-Waffe und begeben euch durch den Geheimgang Vorkopf zurück nach unten in die Pyramide! Geht zu dem großen Türbogen, feuert auf die Fackeln rechts und links von der Tür und durchquert den Durchgang!

Fiery Encounter

Überquert die gläserne Brücke und geht durch den nächsten Eingang!

Aerial Journey

Lasst euch hier von dem ersten Luftwirbel nach oben treiben und folgt dem Tunnelsystem zu einem weiteren Ausgang!

Heart of Fire

Hinter dem Ausgang trifft ihr auf den nächsten Bösewicht mit dem Namen



Alpha Fireborn. Erledigt ihn mit dem Lavabrocken, der an der Decke über seinem Kopf hängt, und schnappt euch den Fire Gem! Anschließend springt ihr in den Fluss auf der linken Seite, der euch in einen vorhergehenden Spielabschnitt bringt.

Gate of Oblivion

In der rechten Hütte an Land befindet sich ein Hebel, der einen Lift am Berg betätigt. Zieht an dem Hebel und rennt zum Lift, um nach oben zu fahren! Klettert auf die Spitze der Pyramide, packt euch den PSG-Baustein und begeben euch zu der Brücke vor dem Tor! Schießt die Fackeln auf den Brückensockeln in Flammen und aktiviert die beiden Schalter in der Fackelfassung, wodurch die Brücke heruntergelassen wird! Jetzt könnt ihr das Tor über die Brücke erreichen.

Level 5: Welcoming Committee and the Outskirts

Schießt euch durch den Gang den Weg zu einem weiteren Abschnitt frei! Dort geht ihr an dem Lavasee nach links an der Leiter vorbei auf den schmalen Pfad zu! Ihr erreicht nach ein paar Schritten



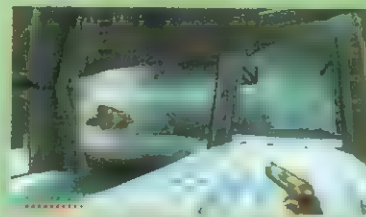
eine Bucht rechts unten, von der aus ihr auf die Insel in der Mitte springen müsst! Geht nach links und begeben euch dann rechts wieder zurück auf das Festland, das ihr zuvor nicht erreichen konntet! Dort befindet sich oberhalb ein weiteres Tor.

Chaos Entrance

In dem kleinen Raum auf der linken Seite müsst ihr mit einem Lift nach oben fahren, um einen Hebel zu aktivieren, der eine Laserbrücke begehrbar macht! Vor der Laserbrücke geht ihr allerdings zuerst einmal rechts in den Tunnel, der euch zurück zum Spielabschnitt "The Outskirts" bringt.

The Outskirts

Am Ende des Tunnels seht ihr in einen Raum, der sich auf dem Dach eines



Hauses befindet. Drückt beide Knöpfe in diesem Raum und nehmt die Cerebral-Processor-Waffe an euch! Nun lauft ihr über die Laserbrücke in den Spielabschnitt "Chaos Entrance".

Chaos Entrance

Weiter geht es in den Gang auf der linken Seite, der euch zu einem Lavasee führt. Springt auf das Stahlgitter im See, von dort nach links wieder an Land und klettert in den Tunnel-Vorkopf! Vor euch liegt nun ein Kanal, der euch ein Stück weiterbringt.

Drilling Sector

Im Boden befindet sich ein Tunnel, der zu einer Brücke führt, die über einen Lavasee geht. Lauft über die Brücke, durchquert einen weiteren Tunnel und

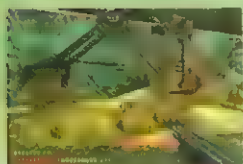
TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

betretet den Raum, in dem rechts ein rotes Licht an einem Waggon aufblinkt! Von dort geht es weiter nach links, wo ihr in einem anderen Raum auf einen Hebel stoßt, den ihr aktivieren müsst! Nachdem ihr den Hebel aktiviert habt, begeben euch in den schmalen Schacht links neben der Seilbahn.

Ore Transport

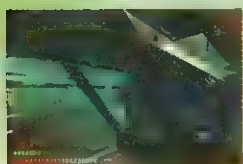
Nach ein paar Metern seht ihr links einen Bagger, zu dem ihr springen müsst! Lauft im Kreis um den Bagger herum, bis ihr auf zwei Kisten trefft! Über die Kisten kommt ihr nach oben auf die Stahlträger. Von dort aus müsst ihr zu der Baggerschaukel springen! Hüpf über die Schaukel weiter auf das Dach des Baggers, um einen weiteren Stahlträger zu erreichen, der euch zum Tunnel auf der anderen Seite bringt! Folgt dem Tunnel, der euch in einen Raum zwei Etagen



tiefer führt! Zieht an den Hebeln und betretet den nächsten offenen Gang, der euch zurück zum Bagger bringt! Lauft von dort aus in den zuvor versperrten Gang, wo sich der Waggon befand, und durchquert die letzte Tür auf der linken Seite! Zieht am Hebel, der sich vor euch befindet, und betretet den Liftraum, in dem ein weiterer Knopf rechts an der Wand existiert. Drückt den Knopf und fahrt nach oben!

The Gauntlet

Rennt immer geradeaus über den Steg hinweg und begeben euch nach oben, wo ihr auf den Waggon springen müsst! Fahrt im Waggon mit, bis ihr auf einen blau flackernden Tunnel zukommt! Dort müsst ihr auf der linken Seite auf den Steg springen und durch die Tür gehen!



Central Nexus

Springt auf den Lift und fahrt nach oben! Lauft nun immer geradeaus, biegt dann zweimal rechts ab, und ihr kommt direkt auf eine Seilbahn zu! Fahrt mit der Seilbahn und geht durch die darauf folgende Tür zum nächsten Spielabschnitt!

Staping Area

Klettert rechts die Leiter hoch und lauft rechts herum an dem Geländer entlang, bis ihr erneut auf der rechten Seite auf einen Mutanten trefft! Hinter dem Typ ist eine Leiter, die ihr herunterklettern müsst, um links auf eine Tür zu stoßen! Begeben euch zu der Tür und geht hindurch! Dann müsst ihr einen weiteren Knopf drücken, bevor ihr wieder zurück zu der Leiter geht! Klettert die Leiter hoch und steigt auf der anderen Seite an einer weiteren Leiter wieder nach unten! Ihr erreicht einen neuen Tunnel, der euch einen Schritt weiterbringt.

Crystal Processing

Durchquert nach dem Tunnel den nächsten Raum und biegt in dem folgenden Gang nach links in den Kanal ab! Im nächsten Raum müsst ihr durch die Tür links hinter der Brücke gehen!

Staping Area

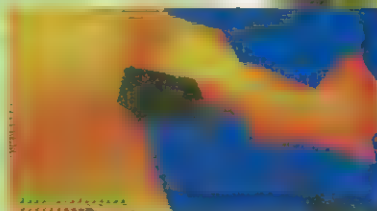
Lauft immer geradeaus, bis ihr auf zwei Benzinfässer stoßt, die ihr zerstören müsst, um eine Mauer zu sprengen. Klettert durch das entstandene Loch, bis ihr an eine Lichtung kommt, wo ihr durch die erste Tür auf der rechten Seite weiterkommt!

Undershaft Down

In der folgenden Halle befindet sich rechts ein Hebel, der einen Lift in Gang setzt. Fahrt nach oben und drückt auf der rechten Seite den Knopf! Nun könnt ihr unter dem halb geöffneten Tor hindurchkriechen.

Undershaft Halls

Setzt eure Nachtsichtbrille auf und begeben euch in dem Gang so weit nach vorne, bis ihr angegriffen werdet! Rechts hinten in der Ecke befindet sich ein Liftknopf, den ihr drücken müsst, um mit dem Fahrstuhl nach oben zu fahren! Dort geht es weiter in den Gang auf der rechten Seite. Betretet den Gang und geht nach vorne, bis ihr durch einen Schacht wieder nach draußen kommt! Ihr erreicht eine Halle mit drei Durchgängen auf der linken Seite. Geht durch den mittleren Gang, durch den ihr weiter nach oben kommt, und betätigt drei Hebel, die sich in drei verschiedenen Räumen befinden! Durch das Aktivieren der Schalter wird eine Laserbrücke ausgefahren, die euch zur Festung des Endgegners bringt.



In the Grasp of Oblivion

Betretet die Arena und begegnet dem mächtigen Oblivion! Erledigt das Scheusal, indem ihr immer ordentlich auf das Maul auf seiner Brust feuert! Nachdem ihr ihn erledigt habt, seht ihr in einer Filmsequenz, wie Oblivion ein Wurm aus dem Hals springt.

The Essence of Oblivion

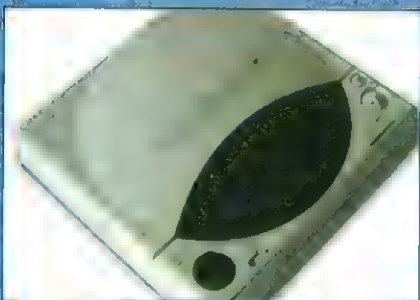
Folgt der Kreatur in den Innenhof, wo ihr zwei Hebel ziehen müsst! Begeben euch nun wieder zurück zur Endkampfarena! Geht von dort aus durch die zuvor verschlossene Tür und überquert die Laserbrücke, die zu einem weiteren Tunnel führt! Am Ende des Tunnels kommt ihr erneut zu einer Arena, wo ihr euren allerletzten Kampf bestreitet. Beendet auch diesen Fight siegreich und ihr habt das Abenteuer erfolgreich überstanden.

WELCOME TO THE

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

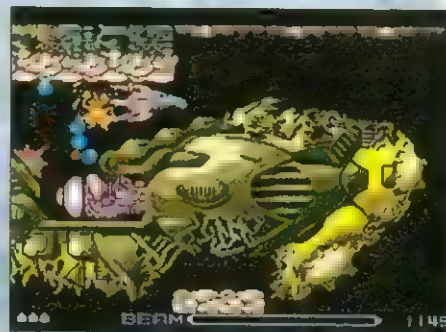
TEIL 11

Wenn es eine Konsole gibt, die den Begriff „Kult“ personifiziert, dann ist das die PC-Engine. Allein schon das Aussehen des schnuckeligen Gerätes ist etwas ganz Besonderes: den kleinen, weißen Kasten mit einer Kantenlänge von 135 x 139 x 38 mm muss man einfach gern haben. Aber schließlich war es die erstaunliche Software, die für den Nimbus der PC-Engine sorgte.



Im Laufe der Jahre veröffentlichte NEC eine beeindruckende Vielzahl an Hardware-Varianten. Das Originalgerät und das CD-ROM-System konnten mit der Interface-Unit zu einer Einheit zusammengesteckt werden – die an der Unterseite einen ausklappbaren Tragegriff hatte. Auch wenn sich dieser Griff „nur“ an dem Zubehör befand, so einmalig ist dieses Feature des Game Cube also keinesfalls.

Am 30. Oktober 1987 veröffentlichte der japanische Elektronikriese NEC (Nippon Electric Company) die PC-Engine in Japan. Der Preis von 24.800 Yen entsprach einem durchschnittlichen Launch-Preis, lag aber zwangsläufig deutlich über dem des sechs Jahre alten NES. Dafür bekam der Käufer jedoch eine leistungsfähige Konsole geboten. Die mit fetten 7,16 MHz getaktete CPU (HuC6280) war zwar im Herzen ein 8-Bitter, konnte aber später locker mit so mancher 16-Bit-Konsole konkurrieren. Das lag vor allem daran, dass der RISC-Prozessor kein elektronischer Baustein von der Stange, sondern speziell für die Konsole designt worden war. Theoretisch konnten 512 (aus 512) Farben dargestellt werden, in der Praxis reduzierte sich dieser Wert jedoch meist auf 32. Ganze 64 Sprites (je 16 x 16 Pixel, maximal 16 Farben) erlaubten es den Programmierern, beeindruckende Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Ein klarer Schwachpunkt war hingegen der Sound. Auf dem Papier mögen sechs Kanäle PCM-Stereo-Sound ganz ordentlich klingen, doch die Ohren der geplagten Spieler behaupteten eindeutig etwas anderes. Ein Ver-



R-Type (PC-Engine, 1989)

gleich mit den Soundfähigkeiten des Game Boy wäre vielleicht etwas bösartig ... mit der Betonung auf „etwas“.

Die Software wurde auf Cartridges veröffentlicht, die in etwa scheckkartengroß waren und dem ursprünglichen Medium des Master Systems glichen. Die offizielle Bezeichnung lautete HuCards, da die Hardware in enger Zusammenarbeit mit Hudson Soft entwickelt wurde. Zum Start gab es magere zwei Spiele: *The Kung-Fu* und *Shanghai* (eine Umsetzung des bekannten Amiga-Kultspiels). Bis zum Jahresende erschien nur noch ein weiterer Titel:

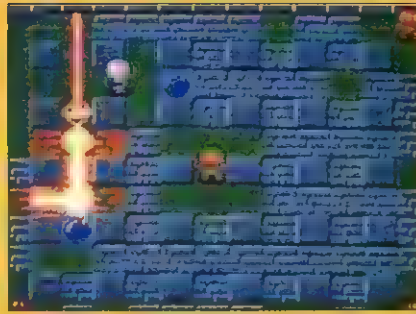


Hudson Softs *Gunhed* ist einer der größten Engine-Klassiker. Das legendäre Shoot 'em Up wurde in Zusammenarbeit mit Compile (*Power Strike/Aleste*) entwickelt und basiert auf dem gleichnamigen Film, obwohl es inhaltlich keine Parallelen gibt. Hudson veröffentlichte in Eigenregie die Fortsetzungen *Super Star Soldier* (sehr gut), *Final Soldier* (peinlich) und *Soldier Blade* (vorzeigbar). Das Spiel *Star Parodier* rundete entsprechend des großen Konami-Vorbilds die Serie ab. Neben dem klassischen *Soldier*-Schiff standen dem Spieler ein Bomberman und eine PC-Engine als Raumschiff zur Auswahl. Einer der Endgegner war sogar ein gigantischer Bomberman.

1991 kam zudem noch Compile *Spriggan* als CD-ROM auf den Markt, dessen fulminante Präsentation zu den Engine-Highlights zählt. Seit Compile mit dem Puzzlespiel *Puyo Puyo* (auf dem Mega Drive: *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, auf dem SNES: *Kirby's Ghost Trap*) einen gigantischen kommerziellen Erfolg verbuchen konnte, ist leider kein Balerspiel der Firma mehr erschienen.



NEXT LEVEL



Da die Engine nur einen einzigen (!) Joypad-Anschluss hatte, war der Fünfspeler-Adapter relativ verbreitet, was Hudson Softs *Bomberman* (1990) natürlich zugute kam. Die 93er-Variante erreichte die perfekte Balance zwischen Strategie und Action, die bei allen Nachfolgeversionen aufgrund der Fluten von Extras verloren ging. In gewissen Kreisen werden auch heute noch regelmäßige *Bomberman 93*-Turniere zelebriert. (Anm. d. Red.: Wir suchen immer noch Gegner, keine Opfer!) *Hi-Ten Bomberman* war eine Version für zehn Spieler. Der Titel kam jedoch nur auf speziellen Events von Hudson Soft zum Einsatz.

Kato & Ken, ein völlig absurdes Jump&Run mit zwei bekannten TV-Komikern. Das Weihnachtsgeschäft 1987 konnte NEC also abschreiben. Der erste Knüller erschien erst im März 1988. Genau genommen waren es sogar zwei Knüller, denn Hudsons unglaublich beeindruckende Adaption von Irem's *R-Type* wurde auf zwei 2-MBit-Cards aufgeteilt, da HuCards mit größeren Speichermengen in der

Herstellung zu teuer gewesen wären. Offenbar galt die Engine auch in Japan als Sonderfall. Während Sega lange Zeit ohne die Unterstützung erfolgreicher Software-Häuser dastand, stieg mit Namco eine der wichtigsten Third-Parties schon frühzeitig bei NEC mit ein. Wer die fantastischen Titel wie *Dragon Spirit* oder *Galaga 88* kennt, weiß, dass Namco keinesfalls halbherzig an die Sache heranging. Namhafte Sega-Titel wie *Wonderboy in Monsterland* wurden von NEC für die Engine umgesetzt. Unverständlicherweise lizenzierte Sega auch dann noch Spiele für die PC-Engine, als das Mega Drive schon längst auf dem Markt war. Zumal die von NEC hergestellten Umsetzungen von Sega-Klassikern zum Teil besser waren als Segas MD-Varianten (zum Beispiel *Afterburner*).

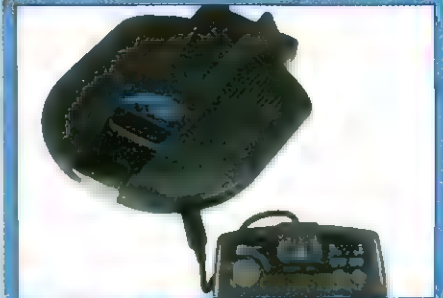
Mit Taito und Konami konnte NEC schließlich zwei weitere wichtige Firmen mobilisieren. Capcom hielt sich zwar vornehm zurück, verkaufte jedoch die Lizenzen für Spiele wie *Ghouls'n Ghosts* und *Street Fighter II C.E.* an NEC. Zwar war die kleine Konsole eigentlich hoffnungslos von der Animationsflut des Prüglers überfordert (8 Kilobyte Haupt-RAM und 64 KB Video-RAM sind diesbezüglich nicht unbedingt das höchste der Gefühle), doch die technisch gelungene Umsetzung scheiterte letztendlich erst an dem Standard-Pad der Engine. Dieses hatte nur zwei Buttons plus Start und Select, der Spieler musste also mit Start zwischen Schlägen und Tritten umschalten. Konami setzte anfangs vor allem die bekanntesten Ballerspiele um: *Gradius*, *Salamander*, *Twin Bee* und *Parodius*.



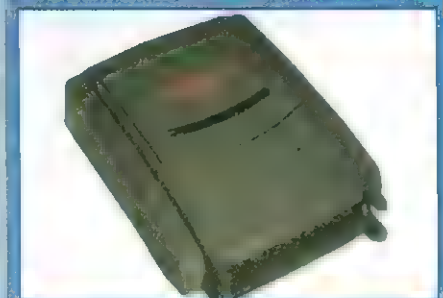
Die Module für die Engine trugen den Titel HuCard. Auch das Betriebssystem für das CD-ROM-Laufwerk wurde auf solchen Karten ausgeliefert. Später erschien dann noch die so genannte Arcade Card, durch die der Speicher auf 18 MBit erweitert wurde. Genutzt wurde sie hauptsächlich für Umsetzungen von SNK-Prügelspielen wie *Fatal Fury Special*



Die US-Version der PCe namens TurboGrafx 16



Innerhalb eines Monats brachte NEC Ende 1989 die PC-Engine Shuttle (ohne CD-ROM-Anschluss) und die Core Grafx auf den Markt. Ein Jahr später folgte die fast baugleiche Core II



Das CD-ROM-Laufwerk gab es auch als Aufsteckgerät. Das Design des Super-CD-ROM-2 wurde der Core II angepasst



Das Kombigerät PC-Engine Duo (1991) wurde auch in den USA veröffentlicht



Mit der PC-Engine Duo-R kehrte NEC 1993 wieder zur weißen Farbgebung zurück. Der Duo-RX (1994) lag das Sechs-Button-Pad der „echten“ Nachfolgekonsole PC-FX bei



Die PC-Engine GT (in den USA Turbo Express) ist eine Handheld-Ausgabe der Konsole mit Farb-LCD-Bildschirm (Ende 1990, zirka 45.000 Yen). Spektakulär war vor allem die kurze Lebensdauer eines Batteriesatzes.

Die PC-Engine LT (für Laptop) kostete schon zum Launch Ende 1991 stolze 99.800 Yen. Die heutigen Liebhaberpreise für dieses seltene Sammlerstück liegen eher noch höher.

Und noch mehr Hardware!



Ende 1989 brachte NEC eine technisch verbesserte Engine-Hardware auf den Markt. Die Super Grphx kostete fast 40.000 Yen und konnte doppelt so viele Sprites und Farben darstellen. Glücklicherweise war die Kiste abwärtskompatibel, denn lediglich fünf Spiele machten von den zusätzlichen Features Gebrauch. Die vermutlich häßlichste Konsole aller Zeiten wird auch liebevoll als „Motorblock“ bezeichnet.



„In der guten alten Zeit lebten die Menschen noch ruhig und in Frieden ...“ Import-Freaks trauten 1993 ihren Ohren nicht, als der Vorspann des Spiels in glasklarer deutscher Sprachausgabe erklang. Grafik, Soundtrack, Atmosphäre, Spielbarkeit – bei *Dracula X* stimmt einfach alles. (Falls sich jemand über den Titel wundert: Im Westen heißt Konamis Serie *Castlevania*, da der Name *Dracula* lizenziert geschützt ist.) Noch eine kleine Kostprobe aus der Intro: „Wir haben uns hier versammelt, um die Mächte der Finsternis mit unserem verfluchten Blut zu rufen. Wir erwarten lächelnd den Niedergang der Welt.“



Der zuletzt genannte Titel wurde 1992 als 8-MBit-Modul veröffentlicht. Für die bemerkenswerte Version zeichnete der Programmierer des Arcade-Originals verantwortlich, was nicht nur für Konami-Verhältnisse absolut ungewöhnlich ist.

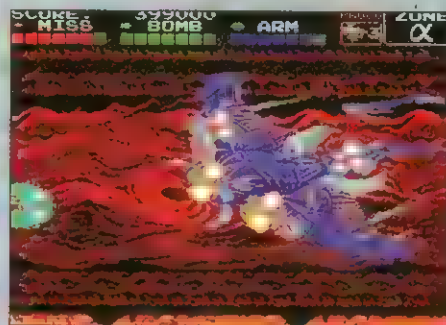
Letztendlich waren es aber nicht nur Automatenumsetzungen, die für den Kultstatus der Engine sorgten. Unter den meist von Hudson Soft entwickelten Titeln befinden sich Legenden wie *Nectaris* (auf Sechseckfeldern ausgetragenes Strategiespiel; Vorbild unter anderem für *Battle Isle*, den PC-Hit der deutschen Firma Blue Byte), die besten Versionen der *Bomberman*-Serie und der Shooter *Gun-Hed*. *Final Match Tennis* von Human wird von Experten auch heute noch, über neuneinhalb Jahre später, als das beste Tennisspiel angesehen, das man innerhalb seiner eigenen vier Wände spielen kann.

Am 4. Dezember 1988 veröffentlichte NEC das erste CD-ROM für eine Heimkonsole. Die ursprünglichen Kosten von fast 60.000 Yen war zwar ein absoluter Albtraum, aber Innovationen haben eben ihren Preis. Für Freaks waren dieses Zubehör ohnehin ein Traum. Exemplarisch sei hier vor allem Konami lobend erwähnt, die mit *Gradius II*, *Dracula X* und *Snatcher* absolute Klassiker produzierte. Die Spieler können sich vermutlich glücklich schätzen, dass das CD-ROM keine Full-Motion-Videos abspielen konnte. Die CD erfüllte hauptsächlich den Zweck eines billigen Speichermediums, der zur Verfügung stehende Platz wurde in erster Linie mit Soundtracks gefüllt. Dadurch wurden die geringen Soundfähigkeiten der Konsole deutlich reduziert.

Der Mangel an Rollenspielen war lange Zeit ein Problem der Engine, doch vor allem mit der Y's-Serie konnte die Konsole schließlich doch noch einen Klassiker vorweisen. Mit *Dungeon Master*, *Might & Magic I* und *III* sowie *Wizardry I* bis *V* wurden zudem eine ganze Reihe westliche RPGs umgesetzt.

Apropos Westen: Leider konnte die Engine in den USA nie Fuß fassen. Der Name der Konsole lautete dort TurboGraphx 16. Die 16 sollte natürlich auf die Bit-Zahl der Hardware hinweisen. Zwar ist die Rechnung „8-Bit-CPU + 8-Bit-Coprozessor = 16-Bit-Konsole“ Unsinn,

aber angesichts der Leistungsfähigkeit kann man diesen kleinen Kunstgriff durchaus akzeptieren. Mit einer Mischung aus „nicht gewollt“ und „nicht gekonnt“ wurde das Gerät dann leider genauso spät (ab August 1989) wie unglücklich vermarktet. Die Auswahl der Software, die in den USA angeboten wurde, folgte ebenfalls keinen nachvollziehbaren Kriterien. 1994 erschienen in Japan die letzten HuCards, das CD-ROM-Laufwerk wurde sogar noch zwei Jahre länger unterstützt. Mit fast zehn Jahren Lebensdauer zählt die PC-Engine also zu den langleblichsten Konsolen überhaupt. Und es gibt wohl kaum einen Besitzer einer importierten Engine, der von NECs kleinem Wunderding enttäuscht wurde.



Darius Alpha (Taïto, 1992)



Nach dem US-Release des TurboGraphx wurden eine ganze Reihe von Computerspielen für die Engine umgesetzt, zum Beispiel *Loom*, *Prince of Persia*, *Sim Earth* und *Shadow of the Beast*. Mit der Umsetzung von *Turrican* hat Factor 5 übrigens nichts zu tun. Sie entwickelte allerdings die Portation des Engine-Jump&Runs *Bank* für den Amiga. Dort trug das Spiel den Titel *B.C. Kid*.

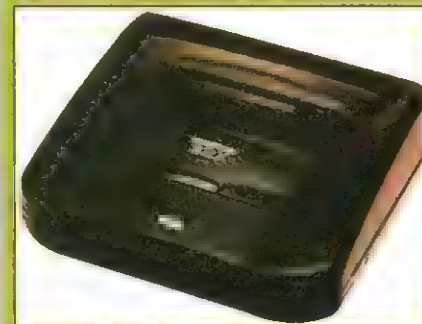
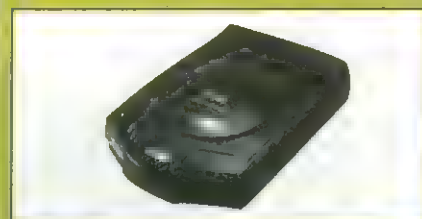
Trotz technischer Überlegenheit konnte Sega mit dem Master System gegen das NES keinen Blumentopf gewinnen. Als man erkannte, dass der Zug abgefahren war, läutete Sega als erste Firma eine neue Konsolengeneration ein, um den Zeitvorsprung in verkaufte Einheiten umzumünzen. Eine Strategie, die Sega auch heute noch praktiziert.

Sega stellte im Oktober 1988 das Mega Drive vor. Zum ersten Mal steckte mit Motorolas 68.000er eine waschechte 16-Bit-CPU in einer Heimkonsole. Die Taktrate betrug 7,67 MHz, ein mit 4 MHz getakteter Z-80 fungierte als Coprozessor. Aus einer Palette von 512 Farben konnten 64 gleichzeitig dargestellt werden – wobei man feststellen muss, dass die Palette des Mega Drive nicht unbedingt die hübschesten Farben enthielt. Leider hatte auch dieser Konsolenhersteller ein wichtiges Verkaufsargument übersehen: beeindruckende Titel zum Start. Der alte Master-System-Held Alex Kidd zum Beispiel tauchte nach seinem banalen Mega-Drive-Abenteuer in der Versenkung unter und ward seitdem nicht mehr gesehen. Da es Sega anfangs nicht gelang, die wichtigen Third-Parties für den Nintendo-Konkurrenten einzunehmen, fristete das Mega Drive in Japan nur ein Schattendasein. In den USA sah die Sache für das Genesis (so lautet der dortige Name des MD) anders aus. Nach Startschwierigkeiten ab September 1989 erlahmte das Interesse am NES, und Sega beherrschte den Konsolenmarkt mehrere Jahre praktisch allein. Im Juli 1991 gelang mit *Sonic the Hedgehog* schließlich der ganz große Wurf. Der flotte Igel konnte sich als ernsthafter Mario-Konkurrent etablieren, und das nicht nur dank einer überzeugenden Image-Kampagne. Natürlich ließen die bescheidenen Aktionsmöglichkeiten von Sonic im Vergleich zu Miyamotos Werken stark zu wünschen übrig („Sonic kann schnell laufen, er kann schneller laufen und er kann ganz schnell laufen ...“). Doch wenn man diesen hinkenden Vergleich einmal außen vor lässt, war *Sonic the Hedgehog* ein hervorragendes Spiel. Third-Party-Unterstützung war im Westen jedenfalls kein Problem. Vor allem Electronic

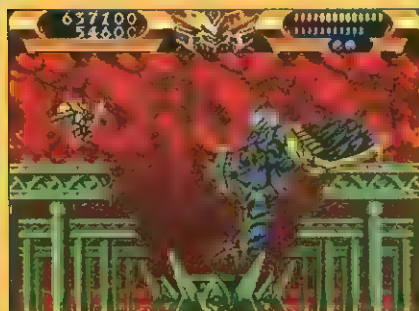


Segas 32-X-Projekt Virtua Hamster (Kein Witz! Das gab es wirklich!) wurde leider nie fertig gestellt

Arts lieferte den sportspielbegeisterten Amerikanern, was sie wollten: *NHL Hockey*, *John Madden Football*, *FIFA International Soccer*, *PGA Tour Golf* sowie *Base-* und *Basketball*. Damit begann EAs Aufstieg zur heute mächtigsten Firma für Unterhaltungs-Software der Welt. Das Interessante daran ist, dass EA schon seit der Firmengründung Anfang der 80er Jahre einen hervorragenden Ruf hatte – allerdings dafür, nicht nur qualitativ hochwertige, sondern vor allem auch originelle und ungewöhnliche Programme zu veröffentlichen. *Archon*, *M.U.L.E.*, *Seven Cities of Gold* und *Deluxe Paint* sind nur ein paar namhafte Beispiele. Spannungen zwischen EA und Nintendo waren nicht ganz unschuldig daran, dass Sega im Segment Sportspiele als lachender Dritter dastand. Und Nintendo wuchtete sich selbst einen zweiten, viel größeren Stolperstein in den Weg. Der wichtigste Titel war zu jener Zeit ein Prügelspiel von Midway, das in Deutschland beschlagnahmt ist und sich weniger durch ausgefeilte Spielbarkeit, als durch völlig überzogene Brutalität auszeichnete, die vor allem bei so genannten Finishing-Moves zum Einsatz kam. Während die MD-User in den zweifelhaften Genuss einer originalgetreuen Umsetzung



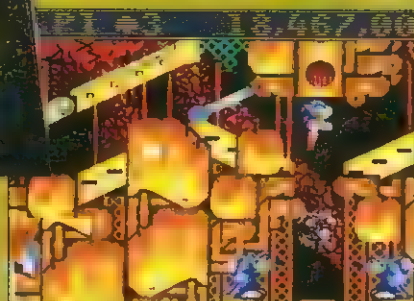
Die Kreativität von Segas Hardware-Abteilung stand den Kollegen von NEC in puncto Einfallsreichtum in nichts nach. Sowohl vom Mega Drive als auch vom Mega-CD wurden zwei verschiedene Varianten veröffentlicht. Dann gab es zum Beispiel noch das 32 X, das Multimega (MD + CD in einem), den Nomad (Mega-Drive-Handheld), das Wondermega und den Neptun (MD + 32 X, Prototyp). Sogar eine Virtual-Reality-Brille existierte bereits als Prototyp.



Das Ballerspiel-Highlight *Lords of Thunder* wurde für PC-E und MD veröffentlicht. Die Entwickler Red entwarfen später in Zusammenarbeit mit Sega den Klassiker *Sakura Wars*, eine eigenwillige Mischung aus Strategie- und Dating-Spiel



Das Design des Spiels stammt von Masamune Shirow (Ghost in the Shell)



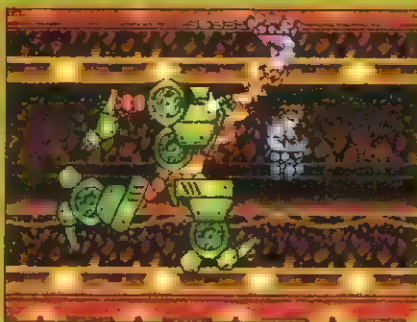
Was soll man zu dem blauen Igel noch sagen? Sonics Image leistete einen großen Beitrag zum Erfolg des Mega Drives. *Sonic 3* gilt zu Recht als bester Teil der Serie. Besonders originell: *Sonic & Knuckles*. Das Modul mit der patentierten „Lock-on“-Technologie hatte an der Oberseite einen weiteren Cartridge-Slot. Wenn man *Sonic 2*, *Sonic 3* oder den originellen Flipper *Sonic Spinball* auf das Modul steckte, konnte man in den bekannten Spielen neue Areale beziehungsweise Features freischalten.



Road Avenger (Mega-CD)



Virtua Racing (Mega Drive)



Lange Zeit schien es so, als sei das SNES aufgrund seiner langsamen CPU für Action-Spiele nicht sonderlich geeignet. Konami bewies zwar mit Spielen wie *Contra III* und *Axelay*, dass dies ein nicht haltbares Vorurteil ist, doch gerade die Entwickler dieser Titel wollten sich auch einmal an dem schnelleren 16-Bit-ter versuchen. Und da dies im Hause Konami anfangs nicht möglich war, machten sich einige Mitarbeiter kurzerhand selbstständig. Als Finanzierung diente die Auftragsarbeit *McDonald's Treasure*

Land Adventure, bevor mit *Gunstar Heroes* das erste „richtige“ (und bis heute leider beste) Treasure-Spiel hergestellt wurde. Das ebenfalls grandiose *Dynamite Headdy* litt dann unter ähnlichen Designproblemen wie Konamis *Rocket Knight Adventures*. Nach einigen Titeln für Saturn (*Radiant Silvergun*) und N64 (*Mischief Makers*) arbeiten die meisten Treasure-Leute derzeit im Auftrag von Nintendo an *Sin and Punishment* (N64) und zwei Game-Boy-Advance-Spielen. Man darf gespannt sein.



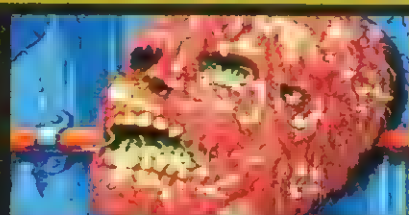
aus dem Hause Acclaim kamen, genehmigte Nintendo nur eine zensierte SNES-Version, die bei den Amis überhaupt nicht ankam. Ein sehr geschickter Schachzug Segas war zudem ein Deal mit dem Disney-Konzern, der Spiele wie *Mickey Mouse – Castle of Illusion* hervorbrachte.

Immer wieder gelang es Sega, starke Partner in Firmen zu finden, die nicht mehr mit Nintendo zusammen arbeiten wollten, zum Beispiel Codemasters. Erschien *Micro Machines* (1) noch für das NES, setzte man bei Teil 2 zuerst auf Mega Drive. Und warum? Weil Codemasters ein „Schummelmodul“ namens Game Genie für NES entwickelt hatte und daraufhin von Nintendo verklagt wurde ...

Doch dann setzte Nintendo mit dem SNES zum „Einholen und Überholen“ an. Um den überlegenen Grafik- und Sound-Fähigkeiten der

Konkurrenz etwas entgegenzusetzen, entwickelte Sega das Mega-CD (in den USA Sega-CD). Das Gerät kam im Westen 1993 auf den Markt, war sehr teuer und konnte keine überzeugenden Spiele bieten. Ein *Sonic*-Titel kam dann relativ zeitig heraus, war aber deutlich schlechter als die Modulvarianten. Ein großer Haken des Zubehörs war wohl, dass es im Gegensatz zum PC-Engine-Laufwerk sehr wohl Videos abspielen konnte – in entsetzlich schlechter Qualität. Zudem war es nicht möglich, gleichzeitig Musiken und Videos von der CD zu spulen. Im Vorspann von *Sonic CD* wurde dies zwar versucht, aber die jaulende Musik verdeutlichte eher noch das Problem. So ergab sich der klassische Teufelskreis: keine tollen Spiele = kein Grund, die teure Hardware zu kaufen. Wenige verkaufte Geräte = keine Motivation, teure Exklusiv-Software zu ent-

Seit *Metal Gear Solid* zählt Konamis Spieldesigner Hideo Kojima zu den Superstars der Branche. Zwischen seinen vielen *Metal Gear*-Titeln hat der Meister jedoch auch einen Abstecher in ein anderes Genre unternommen. Mit *Snatcher* und *Policenauts* schuf er zwei Grafik-Adventures, die als absolute Klassiker gelten. Beide Spiele wurden für diverse Konsolen entwickelt, doch nur eine einzige Version wurde ins Englische übersetzt: *Snatcher* für Mega-CD. Das Science-Fiction-Abenteuer bedient sich zwar gewaltig bei *Blade Runner* und *Terminator*, aber das nimmt man bei einem genialen Spiel gerne in Kauf. Ein kleines Bonmot am Rande: Die Agenten-truppe in *Snatcher* heißt JUNKER, was im japanischen PC-Engine-Original für „Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger“ steht. Für Menschen, die der englischen Sprache mächtig sind, wurde der Begriff in der westlichen Fassung in „Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Rangers“ geändert. (Anm. d. Red.: Wir erwähnen das nur für den Fall, dass bei Günther Jauch einmal danach gefragt wird ...) PS: Der Helfer-Roboter des *Snatcher*-Helden heißt übrigens Metal Gear.



Metal Gear
One of the bodies is still decomposing. The other three are little more than skeletons.



JUMP OUT
HIT CLIFF
DRIVE INTO SANDPILE
PRESS BUTTON
HIT CONTROL PANEL



Was tut man als Hardware-Hersteller, wenn die Rollenspiel-Päpste Square und Enix ihre Genre-Highlights nur für andere Konsolen entwickeln? Man kann wie Nintendo sagen „Wir brauchen keine Rollenspiele, denn wir haben ja pro Hardware-Generation jeweils ein *Zelda*“, oder man macht es wie Sega und liefert mit der *Phantasy Star*-Serie etwas Eigenes ab (Teil 1 erschien noch für das Master System). Weitere RPG- und Action-Adventure-Highlights: die *Shining*-Reihe, *Lunar*, *Dungeon Master II*, *Dungeons & Dragons*, das seinerzeit aufwändig „eingedeutschte“ *Landstalker* und der dreiste *Zelda*-Verschnitt *Soleil*. Mit *Warsong* gab es zudem ein hervorragendes Strategie-RPG.

wickeln. Einige Spiele wurden als Modul und auf CD veröffentlicht – bei Spielen wie *Pitfall – The Mayan Adventure* und *Earthworm Jim – Special Edition* gab es dann als Bonus einen zusätzlichen Level.

Und noch eine Erfindung floppte. Nintendo hatte den Super-FX-Chip, also brachte Sega den SVP-Prozessor. Als einziges Spiel enthielt die Arcade-Umsetzung von *Virtua Racing* diesen 3D-Beschleuniger. Wie erfolgreich das Spiel bei einem Preis von über 200 DM war (oder besser nicht war), kann sich wohl jeder selbst ausmalen.

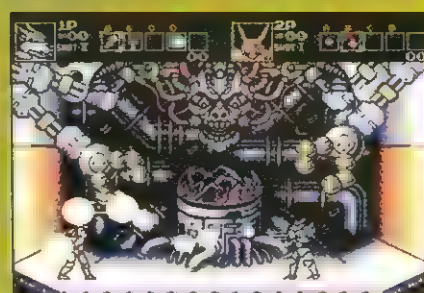
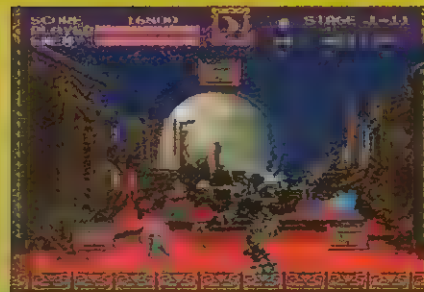
Viele treue Kunden wurden zudem enttäuscht, als Sega schließlich den Mega-Drive-Aufsatz 32 X herausbrachte. Als die Zeit der 16-Bitter abgelaufen war und sich die 32-Bit-Boliden schon in der Aufwärmrunde befanden, beging man einen folgenschweren Denkfehler. Der Saturn würde in der Anfangsphase extrem teuer sein – so weit, so gut. Also wollte man dem Sega-Fan mithilfe eines vergleichsweise kostengünstigen Adapters das 32-Bit-Fee-ling auch mit dem Mega Drive ermöglichen. Das Ergebnis war das so genannte 32 X. Außer Sega war jedoch kaum ein Spieleproduzent bereit, Entwicklungskosten in ein weiteres Zubehör zu investieren. Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang das Zitat eines deutschen Spielmagazins: „32 X, das war wohl nix!“



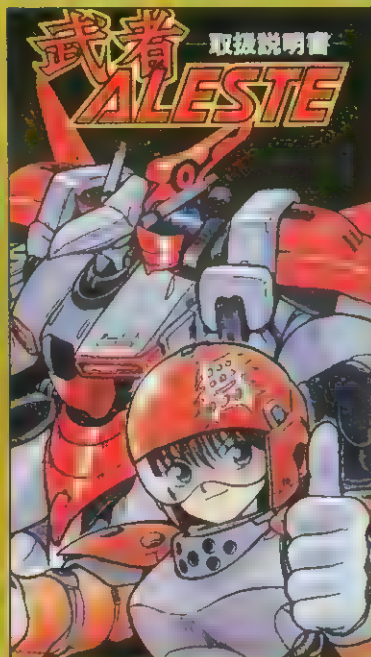
Nein, es ist nicht *Zelda*, sondern *Soleil* (Mega Drive)



Nachdem sich Konami anfänglich mit Mega-Drive-Entwicklungen vornehm zurückhielt, stieg man später mit einem genialen Exklusivtitel ein: *Rocket Knight Adventures*. Technisch war das Spiel hervorragend, spielerisch war es genauso genial wie abwechslungsreich ... Nur der Erfolg stellte sich leider nicht ein. Offenbar hatte das Publikum Probleme mit dem Design: Ein Opossum (also eine Beuteltasche) als Held und Schweine als Gegner waren wohl nicht jedermanns Sache. Im Gegensatz zur misslungenen MD-Version von *Castlevania* war *Contra/Probotector* mindestens (!) so genial wie das legendäre SNES-Spiel *Contra III/Super Probotector*. (Im Hinblick auf mögliche Indizierungen ersetzte Konami die *Contra*-Soldner der Originale in Deutschland stets durch *Probotector*-Roboter – zumindest im japanischen Original.) Konami England befand das Spiel jedoch als viel zu einfach und verlangte Änderungen. Da die Programmierer ihr Werk (zu Recht) für



perfekt hielten und anscheinend keinen Bock hatten, aufwändige Modifikationen vorzunehmen, flog der Lebensenergiebalken komplett aus dem Spiel. Das Ergebnis war ein nahezu unspielbarer Titel – schade eigentlich. (Der Hauptprogrammierer wechselte später das Metier und entwickelte das Strategie-RPG *Vandal Hearts* für PSX.)



Zu den renommiertesten MD-Ballerspielen zählen *Thunder Force II*, *III* und *IV* (Teil 1 erschien für japanische X68.000er Computer). Besonders amüsant ist, dass der Hersteller sich nicht entscheiden konnte, ob er nun Technosoft, Techno Soft oder Tecno Soft heißt. (Alle drei Varianten tauchen auf den Verpackungen auf.) Noch grandioser ist allerdings die Story im Abspann von *TF III*, die in einem so unglaublich falschen Englisch verfasst wurde, dass es sich allein dafür schon lohnt, das Spiel durchzuspielen. Den Titel „Bester Vertikal-Shooter“ kann erneut Compile mit *MUSHA Aleste* für sich verbuchen. Der komplette Titel gehört ebenfalls in die Kategorie „English for Runaways“: *Metallic Uniframe Super Hybrid Armor Aleste Fullmetal Fighter Ellinor* ... Okay, das macht Sinn!



Mit *FIFA International Soccer* legte Electronic Arts 1993 den Grundstein für die Gold-, Silber- und Bronzemedaille der inoffiziellen Fortsetzungs-Olympiade. Weniger bekannt ist, dass Factor 5 im Auftrag von Konami eine Mega-Drive-Umsetzung des SNES-Hits *International Superstar Soccer Deluxe* programmierte. Leider wurde diese erst fertig, als sich schon niemand mehr für das Mega Drive interessierte.

Diesmal gibt es wie versprochen den zweiten und letzten Teil der Pokémon Snap-Komplettlösung. Wir sagen euch, wo ihr in den letzten drei Levels die Fabelwesen entdecken und fotografieren könnt, zeigen euch die Stellen, an denen es Pokémon-Zeichen zu finden gibt und liefern zu guter Letzt eine Komplettliste sämtlicher im Spiel enthaltener Pokémon mit Angabe der Abschnitte, in denen sie zu Hause sind. Viel Spaß wünscht euch euer Holger!

LEVEL 5 – DIE HÖHLE

TEIL 2

Zubat



Gleich zu Beginn des Levels stoßt ihr auf das erste Zubat. Wenn ihr alle Zubats in dieser Stage fotografiert, fliegen am Ende drei von ihnen auf euch zu!

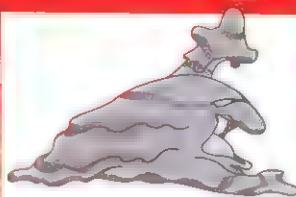
Sleima



Macht ein Foto von den ersten beiden Sleimas, die ihr in dem Level antrefft! Gleich nachdem ihr den nächsten Raum betreten habt, findet ihr ein weiteres Sleima rechts unten.



Sleimok



Trefft das Sleima rechts unterhalb eurer Position dreimal mit Rauchbomben! Es verwandelt sich daraufhin in Sleimok, und ihr könnt ein schönes Foto schießen.



Bisasam



Ihr könnt alle drei Bisasams zusammen fotografieren, um von Professor Eich ein besseres Rating zu bekommen! Doch eines solltet ihr wissen: Ihr habt es nicht mit echten Bisasams zu tun!!!

Dittos



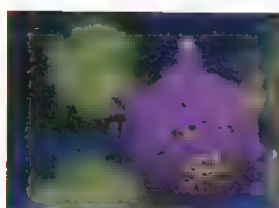
Bewerft die Bisasams mit Rauchbomben, damit sie ihre wahre Identität preisgeben. Mithilfe von Äpfeln lassen sich die Dittos zusammen-treiben, damit ihr ein besseres Foto machen könnt.



Smogon



Hinter den Dittos gelangt ihr in einen weiteren Raum. Ihr trefft auf ein Smogon, das gerade ein Pummeluff jagt. Trefft es entweder mit einer Rauchbombe für ein lustiges Bild oder fahrt näher heran!

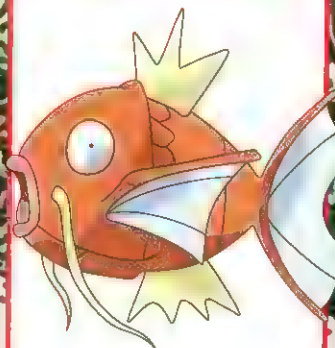


Pummeluff



Helft allen drei Pummeluffs, den Smogons zu entkommen, damit ihr am Ende ein schönes Motiv erhaltet, oder macht eine Nahaufnahme des zweiten geretteten Pummeluffs!

Karpador



Auch in diesem Level findet ihr ein Karpador. Werft einfach irgendetwas in den Pool und wartet darauf, dass es herausspringt!

Ultrigaria



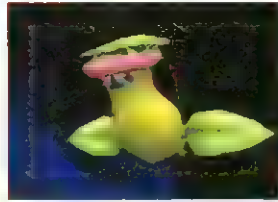
Um ein ansprechendes Foto von Ultrigaria zu schießen, müsst ihr nicht viel tun. Es fliegt die ganze Zeit um einen Pool herum und lässt sich gut ins Visier nehmen.



Sarzenia



Stoßt das Ultrigaria ins Wasser, und es wird sich in Sarzenia verwandeln, das sich ebenso leicht aufnehmen lässt.



Pikachu



Helft Pikachu, indem ihr das Zubat bewerft! Es wird Pika fallen lassen, und ihr habt die Chance auf ein fantastisches Foto: Pikachu gleitet an Bal-lons zur Erde zurück.



Rossana



Nur wenn ihr bereits die Pokéflöte besitzt, könnt ihr durch das Spielen darauf das Rossana aufwecken und zum Tanzen bewegen.



Arktos



Wenn ihr Rossana aufge-
weckt habt, wird es durch
sein Getanze dafür sorgen,
dass Arktos aus seinem Ei ge-
flattert kommt.



Pummeluff-Trio



Falls ihr alle drei
Pummeluffs retten
konntet, tanzen
und singen sie am
Ende des Levels
für euch. Spielt
eure eigene Musik
auf der Flöte, um
sie völlig verrückt
zu machen.



Pikachu auf Arktos



Für das Bild, auf dem Pikachu auf
Arktos durch die Lüfte fliegt, be-
kommt ihr die meisten Bonus-
punkte (2.000!). Rettet Pika
vor dem Zubat, weckt Ros-
sana auf und fahrt den Rest
des Levels mit Blick nach hin-
ten! Irgendwann wird sich Ark-
tos Pika schnappen und mit ihm
ein wenig herumtollen.



LEVEL 6 - DAS TAL

Schiggy

Gleich zu Beginn seht ihr einen
Schildkrötenpanzer im Wasser
schwimmen. Treibt ihn mithilfe
einiger Rauchbomben an Land,
und Schiggy wird aus einem
schlüpfen. Werft ein paar Äpfel,
um ein besseres Foto schießen
zu können!



Karpador

Werft einfach ein paar Äpfel in
irgendein Gewässer, und schon
wird das Pokémon erscheinen.



Kleinstein

Kleinstens sind kamerascheu
– bewerft sie mit Rauch-
bomben, um sie lahm zu
legen!



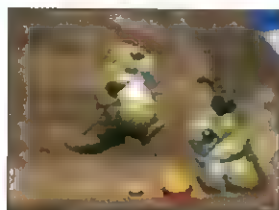
Sandan



Auch Sandans sind sehr sensibel und lassen sich kaum blicken. Bewerft die Kleinstens mit Rauchbomben, um ein paar Sandans an die Erdoberfläche zu locken und dann mit Äpfeln auch dort verweilen zu lassen.

Sandamer

Nach den ersten drei Kleinstens trifft ihr wenig später zwei weitere an. Bewerft sie mit Rauchbomben, und ein Georok wird zu Boden stürzen. Die Wucht des Aufpralls sorgt dafür, dass ein Sandamer auftaucht, das ihr durch das Bewerfen mit Äpfeln zum Hüpfen bewegen könnt.



Georok

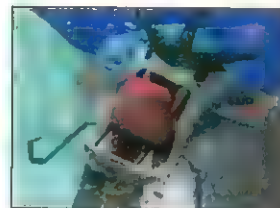


Nachdem ihr einen kleinen Wasserfall hinuntergefallen seid, entdeckt ihr auf der linken Seite drei Georoks. Spielt die Pokéflöte und wartet ab, was passiert, wenn ihr verschiedene Lieder anstimmt!

Garados



Wenn ihr das Karpador durch das Bewerfen mit Rauchbomben bis zum Wasserfall gescheucht habt, verwandelt es sich dort in Garados.



Sterndu



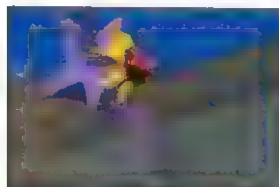
Hinter dem Garados trifft ihr auf drei Sterndus, die herumfliegen. Schießt schnell die Fotos, denn die Stromschnellen treiben euch in Windeseile von dannen.



Starmie



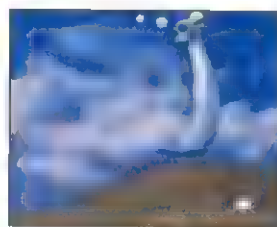
Wenn ihr in dem Moment ein Foto von Sterndu schießt, in dem es gerade zu euch blickt, spielt es verrückt. Einige Zeit später springen die Sterndus in den Whirlpool und verwandeln sich in Starmie.



Dratini



In der Nähe des Whirlpools springen ganz viele Dratins aus dem Wasser – kein Problem also, schöne Fotos zu schießen.



Dragoran



Schmeißt vier Rauchbomben in den Whirlpool, und ein Dragoran wird erscheinen!



Menki



Hinter dem Dragoran entdeckt ihr ein Schiggy, das nach oben auf ein Menki blickt. Wenn ihr richtig gut zielt, könnt ihr das Schiggy zum Menki hochscheuchen und direkt hinter der nächsten Ecke ein tolles Foto vom Pokémon Nr. 056 schießen.

Goldini

Schmeißt irgendwo im Level Äpfel ins Wasser, und ein Goldini wird herausspringen. Doch passt gut auf, diese Pokémon sind schnell wieder verschwunden!



LEVEL 7 - DIE REGENBOGENWOLKE

Mew

Wenn ihr es geschafft habt, sämtliche Pokémon-Zeichen zu fotografieren, habt ihr Zugang zur Regenbogenwolken-Stage. Der Energieschild von Mew lässt es nicht zu, dass ihr Fotos von ihm schießt, werft also zunächst einmal Äpfel oder Rauchbomben auf das Pokémon Nr. 151! Nach zirka sechs Versuchen löst sich der Schild

auf, und Mew jagt rechts oder links an euch vorbei einem

neuen Schild hinterher. Um ein wirklich gutes Bild zu schießen, solltet ihr weiterhin mit Äpfeln oder Rauchbomben nach ihm werfen und im richtigen Moment den Auslöser drücken!



DIE POKÉMON-ZEICHEN

Der Kingler-Felsen



Um den Kingler-Felsen aufnehmen zu können, müsst ihr euch zu Beginn des Strand-Levels nach hinten drehen. Auf der rechten Seite bilden dann die Felsen dieses Bild.



Pinsirs Schatten



Dieses Zeichen findet ihr im Tunnel. Als Erstes muss Zapdos für euch die Energie einschalten. Im nächsten Raum seht ihr dann diesen Schatten auf der rechten Seite.



Smogon-Rauch



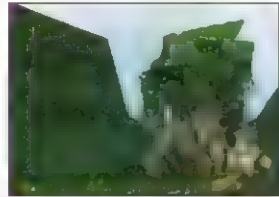
Gleich zu Beginn des Vulkan-Levels findet ihr auf der linken Seite einen Krater, der lila Rauchwolken gen Himmel bläst. Werft eine Rauchwolke hinein, um dieses Zeichen erscheinen zu lassen!



Tragosso-Baum



Direkt hinter Giflor neben dem Fluss entdeckt ihr diesen Baum, den es ebenfalls aufzunehmen gilt.

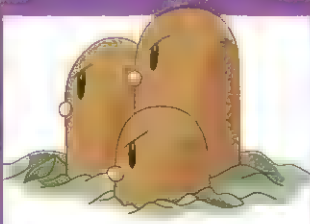


Mewto-Sternbild



Dieses Zeichen findet ihr in der Höhle. Kurz bevor ihr den Raum mit Rossana und Arkos betretet, müsst ihr nach links sehen, um ein paar funkelnde Sterne zu erblicken. Nehmt sie auf, und ihr werdet beim Abzug die Mewto-Sternenkonstellation bewundern können.

Mount Digidri



Diesen Berg aufzustöbern dürfte keine Probleme bereiten. Ihr findet ihn im Tal-Level.



AN DIESEN ORTEN FINDET IHR DIE POKÉMON

Nr.	Name	Ort
001	Bisasam	Fluss, Höhle
004	Glumanda	Vulkan
005	Gluttnak	Vulkan
006	Glurak	Vulkan
007	Schiggy	Tal
011	Safcon	Fluss
012	Smettbo	Strand
014	Kokuna	Tunnel
016	Taubsi	Strand
025	Pikachu	Strand, Tunnel, Fluss, Höhle
027	Sandan	Tal
028	Sandamer	Tal
037	Vulpix	Vulkan
039	Pummeluff	Höhle
041	Zubat	Tunnel, Höhle
045	Giflor	Fluss
050	Digda	Tunnel
051	Digdri	Tunnel
052	Mauzi	Strand
054	Enton	Fluss
056	Menki	Tal
058	Fukano	Vulkan
059	Arkani	Vulkan
060	Quapsel	Fluss
070	Ultrigaria	Höhle
071	Sarzenia	Höhle
074	Kleinstein	Tal
075	Georok	Tal
078	Gallopa	Vulkan
079	Flegmon	Fluss
080	Lehrmuu	Fluss
081	Magnetilo	Tunnel
082	Magneton	Tunnel
084	Dodu	Strand
088	Stelma	Höhle
089	Stelmok	Höhle
090	Muschna	Fluss
091	Auntos	Fluss
093	Alpollo	Tunnel
101	Lektrobal	Tunnel
109	Smogon	Höhle
113	Chanoira	Strand
115	Kangama	Strand
118	Goldini	Tal
120	Sterndu	Tal
121	Starnie	Tal
123	Sichlor	Strand
124	Rossana	Höhle
125	Elektek	Tunnel
126	Magmar	Vulkan
129	Karpador	Strand, Tunnel, Vulkan, Fluss, Höhle, Tal
130	Garados	Tal
131	Lapras	Strand
132	Ditto	Höhle
133	Evoli	Strand
137	Porygon	Fluss
143	Relaxo	Fluss
144	Arktos	Höhle
145	Zapdos	Tunnel
146	Lavados	Vulkan
147	Dratini	Tal
149	Dragoran	Tal
151	Mew	Regenbogenwolke

So geht es:
1. In der Höhle
2. In der Höhle
3. In der Höhle
4. In der Höhle
5. In der Höhle
6. In der Höhle
7. In der Höhle
8. In der Höhle
9. In der Höhle
10. In der Höhle

TIPPS & TRICKS wanted!

**Wollt ihr mehr? Dann
schickt es uns!**

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo® – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik passt. Dazu gehören z. B. Passwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Umfang am liebsten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergesst nicht, eure Adresse auch im Brief anzugeben!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, dass wir keinerlei Tipps&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↓, ←, →, ↵, ⬅, ➡, ⬅, ➡
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select,
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

**X-plain Verlag
TOTAL! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

E-Mail: shortys@x-plain.de
Fax-Nr.: 040/39 50 43

TIPPS &

NINTENDO 64

Box Champions 2000 Große Handschuhe

Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination C↑, C↓, C↑, C↓, C↓ ein! Ein Ton bestätigt euch die richtige Eingabe.



Große Köpfe

Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination C←, C→, C←, C→, C→ ein! Ein Ton bestätigt die richtige Eingabe.



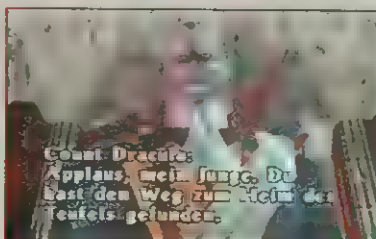
Castlevania - Legacy of Darkness

Als Henry spielen

Beendet das Spiel erfolgreich als Cornell und speichert nach dem Abspann! Ladet diesen Spielstand, um Henry zu steuern, der innerhalb von sieben Tagen ebenso viele Kinder retten muss.

Als Reinhardt spielen

Beendet das Spiel erfolgreich mit Henry, um als Reinhardt aus Castlevania 64 zu spielen!



Zusätzliche Kostüme

Rettet mit Henry zwei Kinder, um Cornell andere Klamotten zu verleihen!

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Rettet mit Henry drei Kinder, spielt anschließend durch und speichert dann! Der neue Spielstand erlaubt es euch, auf einem höheren Schwierigkeitsgrad zu spielen.

Gegen Renon kämpfen

Gebt während des Spiels mehr als 30.000 Goldstücke für Items aus, um gegen den geflügelten Dämon Renon kämpfen zu können!

Mario Tennis

Nintendo-Ring-Turnier

Begebt euch vom Hauptmenü in die Special-Games (unten Mitte) und wählt das Trophäen-Symbol (Ring Tournament) an! Dort gebt ihr das Passwort „A3W5KQA3C“ ein, um ein Turnier um den Mario-Cup zu spielen. Sobald ihr das Turnier beendet habt, erhaltet ihr ein weiteres Passwort, das allerdings nicht für das Spiel, sondern zum Eintragen in die Bestenliste auf Nintendos Mario Tennis-Homepage gedacht ist. Mit den folgenden Passwörtern könnt ihr noch weitere Turniere freilegen:

Nintendo Power Cup
J6M9PQJ6U

Blockbuster Cup
ARM6JQARU

IGN64 Cup
V2UFMPUZM

MarioTennis.com Cup
18HWOR482

Luigi Cup
M1C2YQM1W

Waluigi Cup
LA98JRLAR

Wario Cup
UOUFMPUOM

Donkey Kong Cup
MM55MQMMJ

Peach Cup
OF9XFQOFR

Bowser Cup
N24K8QN2P



TRICKS

Yoshi Cup ZKZLZKNNR

ShyGuy freischalten

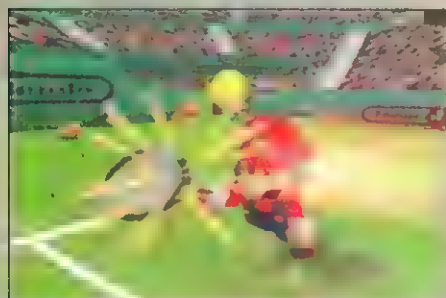
Gewinnt das Einzelturnier des Star-Cups, um ShyGuy anwählen zu können!

Donkey Kong Jr. freischalten

Gewinnt das Doppelturnier des Star-Cups, um Donkey Kong Jr. anwählen zu können!

Donkey-Kong-Platz

Gewinnt das Einzelturnier des Mushroom-Cups als Donkey Kong!



Yoshi-und-Baby-Mario-Platz

Gewinnt das Einzelturnier des Mushroom-Cups als Yoshi!

Mario-und-Luigi-Platz

Gewinnt das Einzelturnier des Mushroom-Cups als Mario!

Mario-Bros-Platz 2

Gewinnt alle Doppelturniere der jeweiligen Cups als Mario!

Mario/Luigi-Castle-Platz

Gewinnt das Einzel- und Doppelturnier des Star-Cups als Mario!

Wario-Bros-Platz

Gewinnt alle Doppelturniere der jeweiligen Cups als Wario!

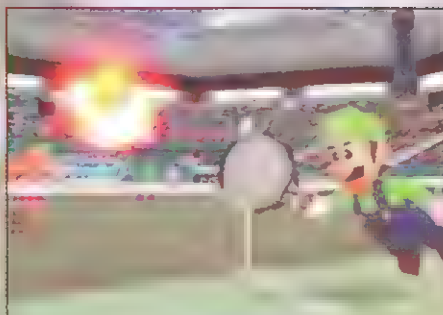
Pinranha-Plant-Platz

(nur in der Plant-Challenge)

Schafft es einmal, alle 50 Bälle in der Piranha-Plant-Challenge mit einem beliebigen Charakter perfekt zurückzuschlagen!

Birdo/Yoshi-Platz

Gewinnt das Doppelturnier des Star-Cups als Birdo!



Special-Cups

Gewinnt ihr alle Cups mit sämtlichen Charakteren (inklusive ShyGuy und Donkey Kong Jr.), werden die Special-Cups freigeschaltet, die um einiges härter sind als die vorangegangenen. Haltet R gedrückt, während ihr einen Charakter auswählt, um ins passende Menü zu gelangen!

Replay wiederholen

Drückt ihr während eines Replays den B-Knopf, dürft ihr euer Können erneut bestaunen. Dies lässt sich beliebig oft wiederholen.

San Francisco RUSH 2049

Cheat-Modus aktivieren

Haltet im Hauptmenü die Tasten Z, L, R, C ↑ und C → gedrückt! Am unteren Bildrand erscheint die gewünschte Option.

Alle Tuning-Teile

Aktiviert den Cheat-Modus und wählt den Punkt „All Parts“ an! Haltet dann L und R und drückt Z, lasst die Tasten los und drückt C ↓, C ↑, C ←, C →! Zum Abschluss haltet ihr nochmals L und R und betätigt dann Z.

Unverwundbarkeit

Aktiviert den Cheat-Modus und wählt den Punkt „Invincible“ an! Gebt dann schnell C →, L, R, R, L ein, haltet daraufhin C ← und C ↓ und drückt Z!

Passwörter

Strecke/Rennen Passwort

Beginner 4	WX17QQ6FDC
	XBDWCLCTYC
Beginner 5	BY17QQBHWC
	YBFLD@CJFD
Beginner 6	WY17QQLJ8C
	3WJWDGD6%C
Beginner 7	BI17QQWK%C
	@BMLFLD@MD

Beginner 8

WII7QQ6LLD
FXNWFWDQ2D

Intermediate 2

XB@#T3LCGB
FWB6C2B42C

Intermediate 3

CC@#T36WDLB
LBCWFBCQ3C

Intermediate 4

XC@#T36FNB
VBD6GQC%2C

Intermediate 5

CD@#T3BHQB
YBFBJLDW9C

Intermediate 6

XD@#T3LJTB
5BG6K2DWQD

Intermediate 7

CF@#T3WKWB
%WJWL@DYMD

Intermediate 8

XF@#T36L2B
HCK6MLF6LD

Intermediate 9

CG@#t3BN4B
KXLWP@FW#D

Intermediate 10

XG@#T3LP6B
MCPLRLGQVD

Extreme 2

IWBBBWMCD
KWDWBQBN2B

Extreme 3

FXBBBBDYJB
TBH6B6BTFC

Extreme 4

IXBBB8FLB
IWLLCGCBDC

Extreme 5

FYBBBBDHQB
8BMBD6CGIC

Extreme 6

IYBBB8JTB
?WQ6DBD4WC

Extreme 7

FIBBBWYKWB
CCWBGQDYFC

Extreme 8

IIBBBW8L4B
JXILG2DNVC

Extreme 9

F2BBBWDN6B
MC56GLFQXC

Extreme 10

I2BBBWN@B
QX8BH@FWDD

Extreme 11

F3BBBWOBC
RC%LJLGJFD

Extreme 12

I3BBBW8RDC
WXCXKWGLDD

Extreme 13

F4BBBWDVJC
5CD7L@GTCD

Extreme 14

I4BBBWNWNC
@XHXMBHG#C

Extreme 15

F5BBBWOYXC
?CM7M2HLTD

Extreme 16

I5BBBW8YYC
GYMXNWJBFD

Extreme 17

F6BBBWD24C
HDRMPGK63C

Extreme 18

I6BBBWN3@C
NYW7PLKYWC

TIPPS & TRICKS



Shortys

Extreme 19

F7BBBWY4BD

VDYCOGLNGC

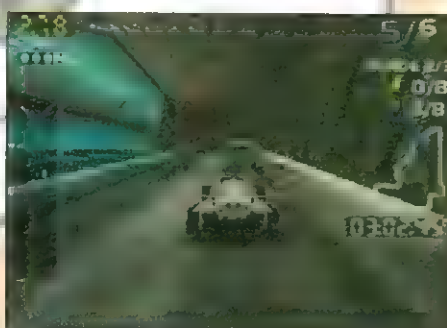
Extreme 20

I7BBBW85JD

XY3MQ6LN3C

Zusätzliche Fahrzeuge

Zusätzliche Vehikel erhaltet ihr, indem ihr ganz bestimmte Mengen von Gold- und Silbermünzen im Race- und im Stunt-Modus gesammelt habt.



Turok 3 - Shadow of Oblivion

Diverse Cheats

Die folgenden Passwörter werden im New-Secret-Bildschirm eingegeben.

Unverwundbarkeit

Rabe, Lachs, Adler, Bär, Echse, Hase

Alle Waffen

Eule, Bär, Eule, Insekt, Falke, Eule

Unendlich Munition

Lachs, Eich, Bulle, Schlange, Adler, Lachs

Alle Schlüssel

Echse, Libelle, Bulle, Bär, Wolf, Adler

Level 1

Frosch, Eich, Pferd, Libelle, Wolf, Hase

Level 2

Eule, Eule, Pferd, Eich, Eich, Eich

Level 3

Eule, Hase, Bär, Insekt, Frosch, Puma

Level 4

Bär, Pferd, Rabe, Adler, Pferd, Kojote

Level 5

Bär, Libelle, Pferd, Bär, Frosch, Eich

Keine Köpfe

Echse, Eich, Adler, Eule, Lachs, Pferd

Große Köpfe

Puma, Wolf, Schlange, Hase, Echse, Kojote

Große Hände und Füße

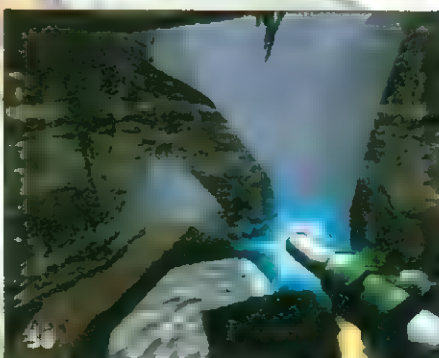
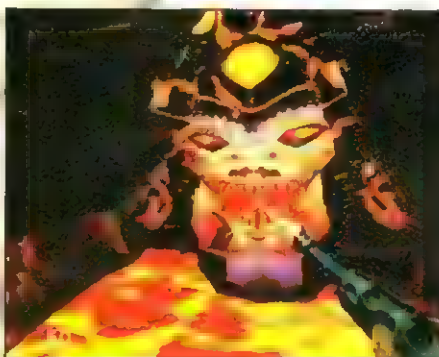
Echse, Echse, Libelle, Pferd, Echse, Kojote

Strichmännchen-Modus

Pferd, Adler, Schlange, Puma, Insekt, Lachs

Kleine Gegner

Frosch, Frosch, Lachs, Insekt, Wolf, Puma



Mannequin-Modus

Schlange, Bulle, Schlange, Frosch, Bär, Eich

Pen-&Ink-Modus

Jaguar, Pferd, Eich, Fisch, Jaguar, Falke

Gouraud-Shading

Echse, Lachs, Insekt, Lachs, Wolf, Libelle

Andere Sounds

Libelle, Bulle, Hase, Lachs, Adler, Rabe

,Verrückte' Menüs

Hase, Eule, Pferd, Insekt, Bär, Bär

Credits ansehen

Eich, Eich, Eich, Eich, Eich, Eich

Vollbild bei Pause

Hase, Eule, Echse, Eich, Lachs, Hase

GAME BOY COLOR

Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy

Passwort

Level 6

Gibt das folgende Passwort ein, um direkt im sechsten Level zu beginnen:

ebdnkg

3bbbbb

bb3hbl

Konami Game Boy Collection Volume 1

Castlevania Adventure

Bonusräume

Level 1

Dringt bis zu der Stelle vor, an der zum dritten Mal die rollenden Augen auftauchen, und klettert am Seil durch die Decke!

Level 2

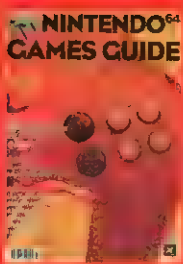
Nach der Brücke kommt ihr zu einer Stelle, an der rollende Augen ein paar Stufen herabfallen, die nach rechts führen. Zerstört ein Auge, sodass seine Explosion ein Loch in die zweite Stufe von unten reißt! Lasst euch hineinfallen und klettert am unsichtbaren Seil in den Bonusraum!

Level 3

Nachdem ihr das dritte Mal Stacheln überwinden musstet, gelangt ihr in einen Raum mit einer engen Passage links und einer dicken Mauer rechts. Klettert dort am Seil bis fast nach oben und springt nach rechts durch die Mauer!

Level 4

In dem Raum, der bis auf die Bumerang werfende Gestalt leer scheint, klettert ihr das rechte Seil empor. Auf halber Höhe springt ihr nach links und solltet auf einer unsichtbaren Plattform landen. Folgt dieser bis zur Mitte des Raumes, wo ihr an einem unsichtbaren Seil nach oben klettern könnt!



Nintendo 64 Games Guide
 Inhalt: 100 Spiele
 100 Games
 100 Games
 100 Games

TOTAL! 6/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 8/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 9/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 10/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 11/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 12/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 3/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 4/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 11/96

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 3/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 4/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 5/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 6/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 7/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 8/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 9/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 10/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 11/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 12/97

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 3/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 4/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 5/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 6/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 7/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 8/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 9/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 10/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 11/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 12/99

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 3/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 4/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 5/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 6/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 7/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 8/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 9/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 10/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 11/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 12/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL!
Heft-Shop

TOTAL! 7/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 8/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 9/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 10/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 11/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 12/2000

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 1/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 2/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 3/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 4/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 5/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

TOTAL! 6/2001

Super Mario 64
 Mario Kart 64
 Mario Party 64

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 und 12/98 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
<input type="checkbox"/>	5/96 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	11/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	1/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	1/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	8/96 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	12/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	2/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	2/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	9/96 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	1/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	3/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	3/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	10/96 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	2/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	4/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	4/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	12/96 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	3/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	5/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	5/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	1/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	4/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	6/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	6/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	2/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	5/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	7/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	7/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	4/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	6/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	8/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	8/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	5/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	7/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	9/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	9/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	6/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	8/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	10/99 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	10/00 DM 6,80
<input type="checkbox"/>	7/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	9/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	11/99 DM 6,80		
<input type="checkbox"/>	8/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	10/98 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	12/99 DM 6,80		
<input type="checkbox"/>	9/97 DM 6,80	<input type="checkbox"/>	11/98 DM 6,80				
<input type="checkbox"/>	10/97 DM 6,80			<input type="checkbox"/>	NINTENDO ⁶⁴ GAMES GUIDE 1/99 DM 9,80		

TOTAL!
ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

☐ per Eurocheque zur Verrechnung
 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

Achtung! Bitte vergesst die
 Versandkosten nicht! (Inland
 DM 5,-/Ausland DM 12,-)
 Lieferung per Nachnahme
 nicht möglich.

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen
 schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die
 rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel).
 Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
 des Erziehungsberechtigten)

Helpline

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL!. Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Hallo, alle miteinander!

Wir bekamen einige Anfragen bezüglich eines beziehungsweise mehrerer Helpline-Specials zu *Breath of Fire (II)* und *Chrono Trigger*. Falls genügend Interesse besteht, werden wir diesen Wünschen gerne nachkommen – und da sind wir natürlich darauf angewiesen, dass ihr uns schreibt, wenn ihr solch ein Special für euer Lieblingsrollenspiel haben möchtet. Also, greift zur Feder, schaltet den Computer ein oder holt die Schreibmaschine hervor und teilt uns eure Wünsche mit!

Noch ein kleiner Hinweis: Wir haben in jüngster Zeit so viele Zuschriften für die Helpline bekommen, dass wir trotz des Umfangs von fünf Seiten nicht alles komplett bearbeiten können. Habt bitte Verständnis dafür, wenn eure Beiträge nicht umgehend abgedruckt werden! Wir bemühen uns, so viele Fragen wie möglich zu berücksichtigen, müssen aber auch für die Antworten ausreichend Platz lassen. Und nun viel Spaß mit der aktuellen Helpline!

Fragen

Donkey Kong Land 3 (GB)

Philip Ruf forscht nach Xploder-Codes für das Affentheater.

Breath of Fire (SNES)

In Romero hat man Bruno Stromski gesagt, dass das Cleansing Water in einer Höhle im Westen sei. Doch wo ist diese Höhle, und wie kommt man da hin?

TOTAL!:

Die gesuchte Höhle heißt Cave of cleansing Water. Ihr benötigt ein bestimmtes Wasserglas, das allerdings nicht leicht zu finden ist. Zunächst solltet ihr mit allen Leuten in Tuntar sprechen. Redet auch mit der Tochter des Dorfältesten! Anschließend wandert ihr nach Romero und sprecht dann dort mit dem Ältesten. Begebt euch danach vor dem Dorf ins Freie und wartet, bis die Nacht hereinbricht! Nun müsst ihr zurück und die Tochter des Dorfältesten aus Romero im ersten Stock ihres Hauses besuchen. Nach dem Gespräch geht ihr zum Friedhof und unterhaltet euch mit der alten Frau. Sie sorgt dann dafür, dass der Zombie den Weg zu einem bestimmten Grab-

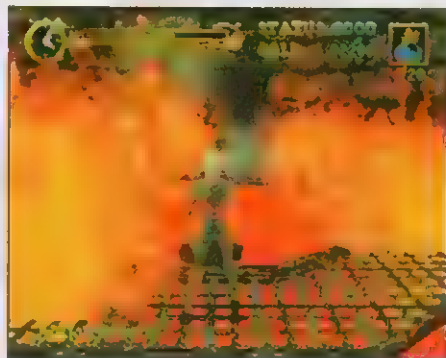
stein freimacht. In der Kiste an diesem Stein befindet sich das gesuchte Gefäß. Somit steht der Rettung von Romero nichts mehr im Weg.

Breath of Fire II (SNES)

„Moonfeather“ konnte noch nirgendwo den Dojo von Bockden beziehungsweise Yozo entdecken. Wo befindet er sich?

Castlevania - Legacy of Darkness (N64)

Dominik Tyroller hat eine Frage zum Vampir-Abenteuer. Wenn er einen alten Spielstand lädt, sind rechts oben im Fenster sechs Symbole zu erkennen, die wie Gewehrpatronen aussehen. Auf diesem Spielstand hat er das Modul schon dreimal durchgezockt, und nun ist über dem dritten Symbol ein blauer Punkt platziert. Anscheinend wandert dieser Punkt mit jedem Durchspielen weiter nach rechts bis zum Schluss. Doch was passiert dann? Werden neue Charaktere oder neue Level freigelegt? Wer hat schon so weit gespielt und kann Dominik schreiben, was sich da am Ende tut?



Chrono Trigger (SNES)

Burkhardt Lutz beschäftigen die folgenden Fragen zu diesem Rollenspielklassiker:

1. Wie kann ich Crono wieder beleben, wenn er von Lavos geschlagen wurde?
2. Wie besiege ich Lavos am besten? (Bitte mit Angabe des Mindestlevels, der nötigen Zauber und Items!)
3. Was kann ich mit dem C. Trigger anfangen, wenn ich ihn vom Guru in „End of Time“ bekommen habe?

Patrick Gerk spielt ebenfalls gerne *Chrono Trigger* und stellt uns und euch gleich einen ganzen Batzen an Fragen.

1. Im Zeal Palace wird man von einem Nu gebeten, ihn am Rücken zu kratzen. Hat es

TRICKS

einen tieferen Sinn, den „Nu's Scratching Point“ zu finden?

2. In einer der Städte der Enlightened Ones sagt der Händler-Nu, er würde auch gerne Lode-Shields verkaufen, falls die Königin ihr Okay gibt. Wie kommt man an die Dinger?

3. In dem Last Village, nach der Zerstörung des Palastes, blinkt hinter dem Händler-Nu ein Punkt auf, so wie bei Tabs. Man kann ihn aber nicht erreichen. Wie ist das zu schaffen?

4. In den Cursed Woods, in denen sich Frog/Glenn versteckt hält, läuft ab und zu einmal ein Nu durch. Wenn man ihn anspricht, reagiert er mit den Worten „Stop it you Dog!“, und nach einer Weile verschwindet er hinter den Bäumen. Was soll das?

5. Welchen Sinn hat Power Meal? Das Zeug muss wohl ziemlich wertvoll sein.

6. Könnte jemand alle Fundorte der Sealed Chests und Doors (mit dem Pendant öffnen) auflisten und einschicken?

Daikatana (N64)

Herbert Hahn hat sich vor kurzem dieses Spiel gekauft. Nun sitzt er jedoch in Episode 2, Mission 1 fest. Sein Problem ist es, dass er den Schlüsselstein nicht auftreiben kann. Habt ihr eine Idee, wo sich das Teil befindet?

Dragon Quest Monsters (GBC)

Philip Ruf fragt: „Gibt es Xploder-Codes oder auch normale Codes für das Game-Boy-Spiel *Dragon Quest Monsters* (PAL-Version)? Wenn ja, wäre es dann möglich, sie zu veröffentlichen?“

TOTAL!:

Ja, es gibt Xploder-Codes (siehe dazu Ausgabe 10/00, Seite 41, XploderGB-Test). Falls du mit „normale Codes“ irgendwelche Cheats oder Passwörter meinst, müssen wir dich enttäuschen, dazu ist uns nichts bekannt. Allerdings haben wir in Ausgabe 8/00 eine Tabelle der Paarungsmöglichkeiten in den Shortys veröffentlicht. Hier in der Helpline findest du zudem die Ergänzung dieser Auflistung.



Florian Schulze sucht für folgende Monster die Zuchttierchen: Megadrak, Floraking, König Leo, Eisdämon und Kampfrose. Außerdem fehlen ihm die Namen der letzten zehn Fragezeichenmonster und deren Zuchtplan.

TOTAL!:

Bei der Züchtung der gesuchten Ungeheuer kannst du dich an folgende Zusammenstellungen halten (siehe Tabelle).

Monster	Zuchtmontester
Megadrak	Drache (Drache) + Drache (Drache) oder Drache (Drache) + Drache (Drache)
Floraking	Flügel (Sling) oder Drache (Drache) + Flaming (Sling)
König Leo	Fogel + Pflanze
Eisdämon	Arktis (Arktis) + Farn (Farn)
Kampfrose	Blüten (Blüten) + König Leo (Blüten)
	Pflanze + Blauholz oder (Pflanze) + Drache

Weitere Fragen, die von mehreren Lesern gestellt wurden:

1. Wie züchtet man einen Hornkäfer?
2. Kann man die Dämonenkönige fangen?
3. Wo ist Medusa zu finden, um sie mit Undoreal paaren zu können?
4. Aus welchen Zuchttieren zeugt man Skelgone?
5. Was hat es mit dem Ninja auf sich, der Terry heißt?

TOTAL!:

1. Verwendet einfach zwei Zahnkäfer (Insekt)!
4. Benutzt bei der Züchtung Undoreal (Drache) und Todesadel (Zombie)!

Game Boy Color

Philip Ruf kann sich die Schnittstelle an der Seite des Game Boy Colors nicht erklären und fragt nun per E-Mail, wozu sie gut ist.

TOTAL!:

Aller Wahrscheinlichkeit nach meinst du die mit „EXT.“ bezeichnete Buchse an der linken Seite der tragbaren Konsole. Sie dient dazu, zwei Game Boy Color mit einem entsprechenden Kabel zu verbinden (zu linken). Diese Verbindung nennt sich Link-Kabel und bringt dir bei einigen Spielen den Vorteil, dass du im dann zur Verfügung stehenden Zweispieler-Modus gegen einen Freund (er muss das gleiche Spiel besitzen) an-

Helpline

treten kannst. Im Falle der beliebten *Pokémon*-Serie hast du somit die Möglichkeit, Pokémon zu tauschen.

Harvest Moon (SNES)

„Moonfeather“ ist sich über die Funktion des hübsch anzusehenden Glockenbaums, den man bei einem Händler bekommen kann, nicht im Klaren. Weiß jemand Bescheid, was man damit machen muss?

Jet Force Gemini (N64)

Daniel Gloddek hat zu der Antwort von Stephan Grob, Ausgabe 9/00, noch eine zusätzliche Frage: „Wie schränkt man den Lärm ein, der den

Bären so sehr quält? Besteht ein Zusammenhang mit der Floyd-Mission auf der MS Anubis? Ich schätze, man braucht die Expert-Medaille, richtig? Meine eigentliche Frage war übrigens, was ich im Steinbruch anstellen soll. Ich meine diese komische Maschine, die man mit Juwelen füttern muss, um einen Asteroiden oder so etwas Ähnliches zu zerstören. Vielleicht weiß ja jemand, was zu tun ist.“

Kirby's Fun Pak (SNES)

Bastian Scholz fragt, ob es nötig ist, bei „The Great Cave Adventure“ alle 60 Schätze zu bekommen, um das versteckte 9. Spiel, den Soundtest oder Milkyway Wishes zu erhalten. Wer kennt sich in Kirby's Abenteuer gut aus und mag Bastian helfen?

Legend of the River King (GBC)

„Biza von F-deNI“ (15) hat seit längerer Zeit Probleme mit dem Guardian-Fisch. Sie hat schon den Baum gefällt und die Harfe gespielt. Nun steht sie vor dem Teich, in dem der heilige Fisch schwimmen soll. Nur kam der Guardian bislang leider nicht an den Angelhaken. Welchen Köder beziehungsweise welche Rute benötigt sie dafür? Biza würde sich wirklich riesig über eine Lösung freuen.

Mario Party (N64)

Bastian Scholz würde es gerne schaffen, mit dem Fly-Guy (im Minispielhaus) eine Runde durch den Raum zu fliegen. Was passiert, wenn es wirklich gelingt?

Helpline

Mystic Quest (GB)

Philip Ruf ist an einer Stelle in diesem Spiel angekommen, an der er nicht mehr weiterweiß. Er befindet sich in Davias Haus und soll dort angeblich die Zeus-Axt finden. Die Frage ist nun aber wie.

Operation: Winback (N64)

Daniel Gloddek fragt, wie die unterschiedlichen Handlungsstränge oder Routen zu Stande kommen, die im entsprechenden Test in TOTAL! 4/00 beschrieben werden? Etwa dadurch, dass man die einzelnen Level schnell durchspielt? Schön wäre eine Auflistung aller Handlungsstränge beziehungsweise unter welchen Umständen welche Teammitglieder wann sterben. Ist es eigentlich zu schaffen, dass alle überleben?



Perfect Dark (N64)

Lukas Steinberg sucht dringend Lösungen zu den Special Missions (Agent, Special Agent und Perfect Agent). Besonders „Mr. Blonds Rache“ bereitet ihm Probleme. Was er auch versucht hat, Cassandra de Vries denkt nicht mal daran, zum Skedar-Gleiter mitzukommen. Wer kann Lukas mit einigen Levelbeschreibungen helfen?

Mitja Kononenko aus Berlin möchte uns (nach eigener Aussage) gerne mit der Frage quälen, die ihn und seinen gesamten Freundeskreis schon lange beschäftigt. Die Situation ist folgende: Sie haben, so weit sie wissen, alle Waffen im Spiel freigeschaltet. Bei all diesen Waffen konnten sie am Schießstand Gold erringen, und nun sollten, laut Beschreibung im Spiel, alle Cheats im Cheat-Menü „Klassische Waffen für Joanna im Solo-Modus“ freigelegt sein. Doch das Problem ist nun, dass die zweite Waffe von oben in dem Menü noch nicht anwählbar ist. Was muss

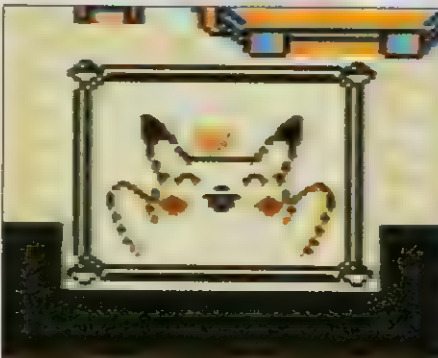
Mitja tun beziehungsweise welche Waffe muss er wo finden, damit die zweite klassische Waffe freigeschaltet wird?

Sacha Galgon würde sich über Ratschläge für die Challenge 20 und 21 freuen. Wer kann diese Level etwas beschreiben?

Pokémon Gelbe Edition (GBC)

Thorsten Schepp bittet um Antworten auf seine Fragen.

1. Wo finde ich die VM 03 (Surfer)?
2. Wie kann ich das Relaxo vor dem Wärterhäuschen zum Radweg von Prisma City fangen? Es hat nur noch die absolut minimalste Energie, um nicht besiegt zu werden, aber ich kann es mit dem Hyperball nicht fangen. Den Meisterball will ich mir ja für Nummer 150 aufheben. Es wäre nett, wenn mir jemand helfen könnte.



WWF Warzone (N64)

Sacha Galgon hat gehört, dass es in diesem Spiel einen geheimen Modus geben soll. Stimmt das, und wie schaltet man ihn frei?

Antworten

Chrono Trigger (SNES)

Sebastian Kimmig, Ausgabe 9/00:
Nico „Nocturn“ Allgäuer kann die Fragen von
Deepspeeddarkness beantworten.

1. Nachdem die Kette an der Mammon-Maschine aufgeladen wurde und ihr von Magus' Schwester wieder an das „End of Time“ versetzt wurdet, müsst ihr nun in Robos Heimat zurückreisen. Im Arris Dome und im Gebäude mit dem zweiten Gate befinden sich Türen mit einem grünen Siegel. Stellt euch einfach davor

und drückt A! Ihr werdet einige gute Gegenstände (Items) finden. Ist das geschafft, könnt ihr durch den Sewer Access zum Dome nahe Death Peak reisen. Öffnet ihr dort die obere Tür und redet mit den Geistern der Zeal-Bewohner (blaue Punkte), könnt ihr schließlich die Wings of Time in Empfang nehmen und zurück nach 12.000 B.C. reisen, wo ihr Zeuge der Zerstörung Zeals werdet.

2. Nachdem Zeal und Earthbound Village 1 vernichtet wurden, landet ihr im letzten Dorf. Ist die dortige Aufgabe vollbracht, ist Magus (Frog muss in der Gruppe sein) auf dem North Cape zu finden. Er wird versuchen, euch zu provozieren, ihr solltet den Kampf aber verweigern. Wenn ihr nun das Kap verlasst, schließt er sich an.

Dragon Quest Monsters (GBC)

Benedikt Preusche, Ausgabe 9/00:

1. Christina Schmitt und Peter Perner, wissen über die Zuchtordnung Bescheid. Man kann die Endgegner züchten, und zwar folgendermaßen (siehe Tabelle).

Endgegner	Zuchtmonster
Big Eye	(Boss) + Megaeye
Robot	Coloss + Coloss
Rhydon	Dracul + Phoen
Medusa	Scaly + Bontogel
Quagsam	Enfalis + Phoen
Flareon	Vogel + Glaci
Flareon	Skeigling + Skeigling
Flareon	Hammer + Bolamoth
Flareon	Gravito + Brande
Flareon	(Teufel) + Maddrax

- 2. Die Monster der Fragezeichengruppe** hat uns Björn Gryspeerdt aufgelistet. Denkt bitte daran, dass ihr diese speziellen Gesellen nicht fangen, sondern nur züchten könnt! (siehe Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite)
- 7. Milaya im Sternenturnier zu besiegen**, ist kein Problem, wenn ihr einen Goldslime (+ 30, Level 99) einsetzt. Bringt ihm folgende Fähigkeiten bei: Bazzu, All-Licht, Mystik, Blitzer, Big Bang, Gigaheil, Schläfer und Megaleben. Dazu nehmt ihr noch Deathking und Darkeye. (Hinweis: Goldslime lässt sich nach dem Sternenturnier im Besitzer – 4. Raum, rechts unten – gut weiterentwickeln. Die Punktings dort lassen sich oft mit nur einem Filet fangen. Jedes besiegte Lavaslime-Monster bringt über 20.000

TRICKS

Helpline

Monster	Zuchtmaster
Draklord	Ölman (Zombie) + Magelord (Drache)
Draklord II	Draklord (Fragzeichen) + Götterkri (Drache)
Hagen	Knackling (Zombie) + Fräulein (Slime)
Sider	Immer (Raute) + Kommando (Pflanze)
Balken	Hagen (Fragzeichen) + Yama (Drache)
Zombi	Immer (Fragzeichen) + Ritz (Fragzeichen)
Pisier	Immer (Fragzeichen) + Götterkri (Drache)
Estor	Pisier (Fragzeichen) + Kommando (Pflanze)
Mirakom	Estor (Fragzeichen) + Götterkri (Slime)
Mach	Balken (Fragzeichen) + Yama (Drache)
Tamaki	Estor (Fragzeichen) + Mirakom (Fragzeichen)
Tamaki II	Immer (Fragzeichen) + Kommando (Pflanze)
Tamaki III	Immer (Fragzeichen) + Mach (Fragzeichen)
Direktor	Immer (Fragzeichen) + Wache (Fragzeichen)
Mirakom II	Mirakom (Fragzeichen) + Kommando (Drache)

Erfahrungspunkte, und jede Paarung des Goldslimes mit einem Punking (Level 40 oder höher) erhöht den Pluswert des Goldslimes um vier Punkte.

Tobias Hoffmann, Ausgabe 10/00:

1. Wie man den Monsterraster besiegt, beschreibt Florian Schulze aus Elshoff: „Ich benutze zwei Monster mit vielen HP (ab 600 aufwärts) und dazu ein Monster, das die Technik „Allheiler“ beherrscht und zudem viele MP besitzt. Während die ersten beiden ständig angreifen, lasse ich das dritte Monster andauernd Allheiler ausführen.“ Ergänzend liefert Paul Erdtmann eine kurze Auflistung starker Techniken: Madante, Mega X, Blitz, Mega-explo, Terraflamme, Lichtatem, Multi, Dark Wave, Vierfach, Gigasworld, Dämonhieb, Masaker. Weitere Techniken (gegen Goldslime): Slimetod, Gigasworld, Madante, der ganz normale Angriff, 1. Schlag, Metakill, Dämonhieb, Kamikaze, Tackle, Attacke, Hilferuf.

Final Fantasy III (SNES)

Bren, Ausgabe 9/00:

Martin Lingnau und Markus Straube wissen leider auch nichts Genaueres über die Side-story zu Siegfried, aber er ist im Kolosseum in einem Nebenraum zu finden.

Harvest Moon GB (GBC)

Christopher Beckers, Ausgabe 9/00:

Mihael Ivic aus Hannover schrieb per E-Mail: „Um an die Werkzeuge Sichel und Hacke zu gelangen, die die Koblode in der Höhle für euch geschärft haben, müsst ihr den Game Boy aus-

schalten, das *Harvest Moon GB*-Modul aus dem Schacht ziehen und dann zwölf Stunden (für die Sichel) beziehungsweise 24 Stunden (für die Hacke) warten. Wenn die Zeit vorüber ist, dann geht zum Werkzeugschuppen! Schon liegen die verbesserten Arbeitsgeräte auf ihrem Platz.“ Die Koblode meinen also nicht zwölf oder 24 Spielstunden, sondern „echte“ Stunden. Was diese Maßnahme für einen Sinn haben soll, können wir euch auch nicht sagen – offensichtlich ist da jedenfalls keiner zu entdecken.

The Legend of Zelda - Link's Awakening (GB)

Andrea Nagel, Ausgabe 9/00:

Sven Ziegler verweist zu Recht auf TOTAL! 6/00, in der die Djinn-Grotte ausführlich beschrieben wird. Da die DX-Version des Spiels inhaltsgleich mit der farblosen Variante ist, gelten die Hinweise natürlich für beide Module. Nun aber trotzdem noch einmal kurz das Wichtigste: Zwischen den zwei rot markierten Räumen auf der abgebildeten Karte befindet sich der Endboss. Um zu ihm zu kommen, ist es wichtig, alle Schlüssel gefunden zu haben. Besonders schwierig sind die Schlüssel mit den Geistern aufzuspüren, die sich stets entgegen der eigenen Laufrichtung bewegen. Ihr müsst ihnen entgegenlaufen, dann ihnen den Rücken zukehren und anschließend eine Wirbelattacke mit dem Schwert ausführen, um sie zu bezwingen. Des Weiteren benötigt ihr den Schlüssel für die Tür beim Endboss. Diesen bekommt ihr im Raum mit dem eingesperrten Hasen, dem Skelettritter und der Fledermaus. Ihr solltet zuerst den Hasen besiegen, indem ihr ihm eine Vase auf den Kopf schmeißt. Danach folgt die Fledermaus und zum Schluss der Skelettritter. Wenn alle erledigt sind, erscheint die Truhe mit dem Schlüssel. Der Rest sollte dann kein Problem mehr sein.



Der Djinn (Endboss):

Wartet, bis der Djinn aus der Vase kommt, und lauft an der unteren Wand hin und her! Er wird euch nicht erwischen. Nach dieser Phase verschwindet er in seiner Vase. Bringt sie nun mit einem Schwertschlag zum Stillstand, hebt sie auf und donnert sie gegen die Wand! Danach wiederholt er seine Attacke. Nachdem ihr seine Behausung zum zweiten Mal an die Wand geschmettert habt, ist die Vase kaputt. Ladet euer Schwert auf und versucht, den Djinn zu treffen! Wenn er mit seinen Feuerbällen wirft, lauft ihr einfach unterhalb der Fackeln herum, damit ihr nicht getroffen werdet. Nach diesem Schema kämpft ihr mit ihm bis zum Sieg.

Mario Party (N64)

Stefan Hegma, Ausgabe 8/00:

Zu der Antwort von Sven Ziegler in Ausgabe 10/00 (Seite 90) schrieb uns Daniel Gloddek, dass die Lösung so nicht ganz richtig ist. Sorry, wahrscheinlich lag es an einem Übertragungsfehler! Das Brett „Magma Mountain“ schaltet ihr frei, wenn ihr auf jedem der sechs Standardspielbretter einmal Superstar geworden seid. Anschließend könnt ihr dann für 1.000 Münzen im Laden das Spielfeld kaufen. „Eternal Star“ bekommt ihr, wenn ihr 100 Sterne gesammelt habt. Richtig war, dass ihr den Abspann erwerben könnt, wenn ihr es geschafft habt, auf den beiden neuen Brettern Superstar zu werden.

Pokémon Gelbe Edition (GBC)

Nils Mehl, Ausgabe 10/00:

Unser Stammleser-Duo Markus „Digdri“ Straube und Martin „RED“ Lingnau haben sich mit den Fragen von Nils beschäftigt und sind zu folgenden Lösungen gekommen:

1. Eigentlich ist es viel schwieriger, den Schlüssel zu finden, als die dazugehörige Tür. Denn direkt neben dem „ausgebrannten Haus“ befindet sich eine abgeschlossene Arena, die sich mit dem Schlüssel öffnen lässt. Darin dürft ihr dann Pyro herausfordern und den siebten Orden gewinnen.
2. Der Witz an Vulpix ist ja gerade, dass ihr es in dieser Edition nur in der Spielhalle bekommt. Ihr könnt es nicht fangen.
3. Enton und Entoron haben sich in der *Gelben Edition* ziemlich gut versteckt. Auf der Route 6 oberhalb von Orania City könnt ihr die

Helpline

beiden finden. Allerdings müsst ihr ein Pokémon mit der Fähigkeit „Surf“ mitbringen, denn die beiden Gesuchten halten sich nur in dem kleinen See über der Stadt auf. Entoron ist sehr viel seltener als Enton, und somit solltet ihr euch gut überlegen, ob ihr nicht lieber ein Enton trainiert, bis es sich weiterentwickelt hat.

4. Grundsätzlich gilt, dass fast alle Pokémon, die durch Steine entwickelt werden, nichts mehr von dem lernen, was ihre Grundstufen erlernen können. Ausnahmen: Nidoking und Nidoqueen können auf Level 50 jeweils noch eine Attacke (Body Slam beziehungsweise Fuchter) lernen, die all ihre Vorstufen nicht erlernen können. Dies gilt auch für Austos, das auf Level 50 „Dornenkanone“ lernt und Kokowei, das auf Stufe 28 „Stampfer“ zu seinen Fähigkeiten hinzuaddiert. Natürlich macht auch Evoli eine Ausnahme, indem es bei jeder der drei Entwicklungsmöglichkeiten völlig verschiedene Angriffe erlernen kann. Pixi kann sein Können in seiner Form aber nicht mehr ausbauen (außer natürlich durch TMs).

5. In Rollenspielen sind Cheats wie Tastenkombinationen und Ähnliches meist unüblich, Schummelcodes gibt es aber zuhauf. Allein das XploderGB-Modul enthält eine ganze Palette solcher Parameter.

Secret of Mana (SNES)

Tarek Al-Malat, Ausgabe 4/00:

Sacha Galgon weiß eine Antwort auf die erste Frage von Tarek.

1. Es gibt wirklich von jeder Waffe eine Mana-Version. Habt ihr alle Orbs einer Waffe gefunden, wird aus dem letzten Orb die Mana-Waffe geschmiedet, zum Beispiel wird aus dem Schwert das Mana-Schwert, aus dem Speer wird der Mana-Speer etc.

Stranded Kids (GBC)

Nicole Bohnen, Ausgabe 8/00:

Christina Schmitt möchte die Fragen von Nicole beantworten. Das Sternjuwel findet ihr am Nordstrand der Insel. Das ist der Strand, wo ihr nach dem Sturm mit dem Floß gelandet seid. Das Dreiecksjuwel bekommt ihr so: Bei der augenlosen Statue befindet sich eine Steinplatte. Diese müsst ihr mit Wasser aus der Feldflasche reinigen, um das Bild darauf betrachten zu können. Es ist eine Karte abgebildet, auf der ein Kreuz den Ort (die Wüste) markiert, an den ihr nun gehen müsst. In der Wüste gibt es im Sand mehrere Gruppen von

Statuen. Nun solltet ihr einfach alle Statuen ansehen. Bei der richtigen bemerkt das Kind ein Juwel in Form eines Auges, das ihr mit dem Hammer herausschlagen könnt. Dieser Stein muss dann in die augenlose Statue eingesetzt werden. Es erscheint ein Übergang zu einer kleinen Insel, auf der das Dreiecksjuwel liegt. Den Palastschlüssel benötigt ihr, um in den Palast zu kommen (logisch!), der nach dem Einsetzen aller Edelsteine (mit Ausnahme des Mondjuwels) erschienen ist. Der Palast befindet sich an dem Ort, zu dem ihr am Anfang des Spiels den kleinen Affen mit dem geklauten Rucksack verfolgt habt. Im Schloss findet ihr dann das Mondjuwel.

Super Mario 64 (N64)

Chris Breuer, Ausgabe 9/00:

Sven Ziegler hat sich die Mühe gemacht und uns eine sehr ausführliche Beschreibung zum Thema Ostereier in diesem Spiel geschickt: „Sicherlich gibt es Ostereier in SM 64. Dies ist allerdings abhängig von der modulinternen Uhr des Spiels. Sie sind nur zu finden, wenn ihr das Spiel am 1. April kurz nach zwölf Uhr in den Schacht des N64 steckt. Dann sind sie nämlich gleich im ersten Level oben auf der Luftinsel unter dem Baum zu finden.“ ... An alle unerfahrenen SM 64-Spieler: Die Eierchen sind nicht wirklich da. Genauso ist es ein Gerücht, dass man im fünften Level rechts oben in einem Supermarkt auf Elvis trifft, der sich an der Wursttheke mit dem Schmied über Nietenjacken unterhält. :-)



Super Smash Bros. (N64)

Klaus Schubert, Ausgabe 5/00:

Zur Antwort von Peter Düringer aus TOTAL! 7/00 teilt uns Bastian Scholz (14) per E-Mail mit, dass es einen wesentlich einfacheren Lösungsweg gibt. Die Zielscheibe unten rechts zerstört ihr nämlich besser, indem ihr euch danebenstellt (eine Mauer ist zwischen Yoshi und der Zielscheibe), den A-Knopf drückt und den

Analogstick nach rechts antippt. Wichtig ist dabei, dass der Stick wirklich nur angetippt wird. Wenn ihr ihn zu lange gedrückt haltet, streckt Yoshi die Zunge raus. Danach geht ihr auf die fahrende Plattform unter der untersten festen Plattform und springt von dort zur letzten Scheibe. Wiederum wichtig: Diese Scheibe muss als letzte zerstört werden, da ihr danach abstürzt.

Terranigma (SNES)

Nadine Mandryka, Ausgabe 9/00:

Christina Schmitt hat mit der Frage von Nadine ein Problem. Die Stadt Loire liegt nämlich nicht in Spanien, sondern in Frankreich – und dort ist es ja auch schön. Außerdem gibt es im Schloss von Loire wahrscheinlich keinen Endgegner. Sie vermutet deshalb, dass Nadine das Schloss Torronia meint, denn das liegt in Spanien. Die Endgegnerin dieser Welt ist die Hadeshexe. Um diese wirklich fiese Gegnerin zu besiegen, muss euer Charakter mindestens Level 25 erreicht haben (wenn er das noch nicht hat, muss er im Vorfeld noch mehr trainiert werden). Seid ihr stark genug, könnt ihr versuchen, die Hexe zu besiegen. Im Kampf solltet ihr den schwebenden Juwelen unbedingt ausweichen, und wenn die Hexe mit ihrem Totenschädel wirft, mit dem Blitzstich oder Funkenflug angreifen.

Nico „Nocturn“ Allgäuers Lösung sieht ein wenig anders aus. Um die Hexe zu besiegen, bieten sich folgende Möglichkeiten an: Der Held sollte mit der Lichtlanze (könnt ihr in Luran finden) ausgerüstet sein. Obwohl sie schwächer als der Eispickel ist, bietet das Lichtelement einen unschätzbaren Vorteil. Außerdem sollten Atomringe (aus Loire) und Sonnenringe verwendet werden. Am besten benutzt ihr die Stichattacke, um nicht von den Juwelen verletzt zu werden.

WCW Mayhem (N64)

Torbjörn Nunius, Ausgabe 7/00:

Sacha Galgon kennt die Tastenkombination, die ihr anwenden müsst, wenn ihr den Finishing-Move von Buff Bagwell machen wollt. Der Buff Blockbuster wird wie jeder andere Finishing-Move auch ausgeführt, wenn die Anzeige gefüllt ist und der Rand der Anzeige blinkt. Greift dann den Gegner mit B und bewegt kurz den Stick! Allerdings könnt ihr nicht, wie Buff Bagwell es im realen Ring tut, den Buff Blockbuster vom Top Rope aus anwenden.

LEXIKON DER VIDEOSPIELFACHBEGRIFFE

*Willkommen zum zweiten Teil unseres Fachlexikons!
In dieser kleinen Übersicht möchten wir euch die
Möglichkeit geben, euer Videospieldwissen zu
vervollständigen. Wir erklären die wichtigsten
Fachbegriffe rund um euer liebstes Hobby.
Und nun viel Spaß mit unserem Lexikon!*



Kollisionsabfrage Berechnungsstatus beim Aufeinandertreffen zweier Objekte
(Key-)Konfiguration Tastenbelegung
Lap Runde (bei Rennspielen)
Launch Stapellauf, Start, Veröffentlichungszeitpunkt
Level Ebene, Spielabschnitt
Levelcode eingeschränktes Passwort: Ein Levelcode beinhaltet im Gegensatz zu einem Passwort einzig und allein die Information, um welchen Level es sich handelt
Levelskip Levelsprung, Überspringen eines Levels
Line-up Produktliste (eines Herstellers)
Link-Kabel Verbindungskabel zwischen zwei Konsolen für einen Zwei- oder Mehrspieler-Modus
Logo Firmen-, Programmierer- oder Herstellersymbol
Low-Res (Low Resolution) geringe Bildschirmauflösung (wenig einzelne Bildpunkte)
Manga japanisches Zeichenheft (Comic)
manual von Hand, eigenhändig; Spielanleitung; nicht automatische Schaltung bei Rennspielen
Map Levelkarte, Übersichtskarte
Menü Auswahlliste
Modul Spielkassette
Modulspeicher Speicherplatz für Spielstände oder Highscores in der Spielkassette
Modus Art und Weise, Spielart
Motion Capturing Verfahren zur Digitalisierung der Bewegungen eines Menschen zwecks Übertragung auf einen Spielcharakter oder eine Spielfigur (zur realistischen Nachahmung des Bewegungsablaufs)
Move Bewegung oder Attacke
Multiplayer-Modus Mehrspieler-Modus
Nitro zusätzliche Schubkraft, auch Turbo
NTSC amerikanische und japanische Fernsehnorm
Options/Optionen Wahlmöglichkeiten, Ein-

stellungsmöglichkeiten (meist ein Menü mit spielrelevanten Daten)
Pad Bedienelement (Controller)
PAL europäische Fernsehnorm
Parallax-Scrolling sich unterschiedlich schnell vorbeibewegende Hinter- und/oder Vordergrundebenen im Spiel
Pixel kleinster darstellbarer Bildpunkt
Polygon Vieleck
Port Anschlussbuchse
Power Up Energieerweiterung oder -aufrischung
Protagonist Hauptdarsteller, zentrale Gestalt, Held, Charakter
Rank Rang, Stufe, Status
Release Veröffentlichung(sdatum)
rendern berechnen; ein am Computer erstelltes Objekt oder eine Szene (Landschaft, Gebäude) mit Texturen und Lichteffekten versehen (meist, um Realitätsnähe zu erzeugen)
Restart Point bestimmte Stelle in einem Level, von der aus man nach einem Lebensverlust neu startet
RGB (rot, grün, blau bzw. red, green, blue) Lichtfarben ohne Schwarz; Fernsehbild-Farbdarstellung, digitales Bildfarbformat
Roster Verzeichnis, Plan, Aufstellungsplan (z. B. Teamroster bei Mannschaftsspielen)
Round (Kampf-)Runde
RPG Role Playing Game; Rollenspiel
Rumble Pak Rüttelereinheit zur Vibration des Pads
SECAM französische Fernsehnorm
Score (Spiel-)Stand, Spielergebnis
Screen Bildschirm
Screenshot Bildschirmfoto
scrollen blättern, das Bewegen des Bildschirminhalts (vertikal oder horizontal)
Secret Geheimnis
Select Funktionstaste am Controller
selektieren, select auswählen

Shield (Schutz-)Schild, Energieschild
Shoot 'em Up wörtlich: „Schieß' sie ab!“ (Genrebezeichnung); Spiel, in dem geschossen wird (meist ein Weltraumspiel)
simultan gleichzeitig
sliden rutschen, gleiten
Slow Motion Zeitlupe
Smartbomb starke Bombe; vernichtet alle sichtbaren Klein-Gegner auf einen Schlag
Soundsample akustisches Schnipsel, eingeflochtenes Geräusch
Special-Move außergewöhnliche Attacke; wird meist durch eine Tastenkombination ausgelöst
Spell Zauberspruch
Splitscreen geteilter Bildschirm (horizontal oder vertikal) im Zweispieler-Modus
Stage Schauplatz, Abschnitt
Stamina Widerstandsfähigkeit, allgemeine Energie (keine Lebensenergie)
Stats Statistiken
Stick Steuerknüppel
Storyline (Hintergrund-)Geschichte des Spiels
Teleporter Materietransporter, Beamer
Terminal vernetzter Rechner (Computer)
Textur/texturieren (Farb-)Muster auf Oberflächen/das Belegen von Gittermodellen mit (Farb-)Mustern
Time Limit Zeitbegrenzung
Time Trial Test, Probe (meist Zeitrennen)
Timing Zeitgefühl
Tournament Turnier
Track musikalisch: Musikstück; Rennstrecke (Race Track)
User Anwender, Benutzer, Spieler
versus gegen (Versus-Mode: Zweispieler-Simultanmodus)
Volume Volumen, Umfang, Lautstärke; Bezeichnung für Festplatten bei Computern
Weapon Waffe
 ∞ mathematisches Zeichen für unendlich



Helpline-Special

Lufia (Lufia II - Rise of the Sinistrals/US) (SNES)

Vielen Dank für die umfangreichen Beiträge an Samuel Locher, Stephan Behncke, Martin Stutzig und Klaus Verringer!

Lösungen

Juwelen (Ahnenhöhle)

Der folgenden Auflistung könnt ihr entnehmen, welche Juwelen ihr mit in die Ahnenhöhle nehmen könnt und wo ihr sie im Einzelnen findet.

Juwel	Fundort
Satyrjuwel	Mit Glück erhaltet ihr dieses Juwel nach dem Kampf gegen den Satyrfisch.
Camujuwel	Mit Glück erhaltet ihr dieses Juwel nach dem Kampf gegen Camu.
Erdjuwel	Kämpft mehrmals gegen Tartona oder Sargnagel!
Wirbeljuwel	Kämpft mehrmals gegen den Echsenprinz!
Düsterjuwel	Kämpft mehrmals gegen Ratz, Höllenbote oder Nosferato!
Donnerjuwel	Kämpft mehrmals gegen Donnerbestie!

Der Fluchbogen

Dieser Bogen kann nur von Artea getragen werden. Befreit ihr ihn von seinem Fluch, erhält Artea durch ihn ihre stärkste Bogenwaffe.

Amonschwert

Dieses Schwert ist im Spiel nicht zu finden. Es handelt sich nicht um eine existierende Waffe.

Glutschwert

Das Glutschwert ist tatsächlich in einer blauen Truhe in der Ahnenhöhle zu finden.

Tablonsaft

Ihr könnt diesen Saft nicht kaufen oder finden. Es wird lediglich vom ihm berichtet, und zwar, dass er aus verschiedenen Säften bestünde.

Eronschild und Eronhut

Im Königreich Lunaria in einer Höhle im Nordwesten sind der Schild und der Hut in den Truhen B und C versteckt. Bekommen könnt ihr diese Gegenstände aber erst, wenn ihr den Hammer schon gefunden habt.

Laden in Chadda

Sobald ihr in Chadda angekommen seid, solltet ihr einkaufen gehen. Da Chadda kurze Zeit später vernichtet wird, besteht also nur zu Beginn die Möglichkeit, dort Waffen und anderes zu erwerben.

Topausrüstung für Guy

Die komplette Antikrüstung für den Charakter Guy besteht aus den Teilen Ahnenschwert, Antikrüstung, Antikschild und Antikhelm. Ihr erhaltet Schwert, Rüstung und Helm nach zahlreichen Kämpfen mit Megazyklop, Sennenmann, Höllenbote und Sphinx. Der Schild ist die Belohnung (ihr müsst ihn euch wünschen) für die acht Dracheneier, die ihr dem Eierdrachen gebracht habt.

Selans Ehering

Selan kann einen Ehering tragen, den es in der Ahnenhöhle zu finden gibt. Dieser Schmuck hat den Zweck, dass Selan fortan alle Waffen, Items und Rüstungen für die Hälfte des normalen Preises erwerben kann.

Action-Replay-Codes

Stephan Behncke und Martin Stutzig sind Meister im Umgang mit dem Action Replay. Sie haben sich das gute Lufia vorgeknöpft und allerhand Codes zusammengetragen, die wir euch hiermit komplett präsentieren können. Zunächst noch ein paar Hin-

weise zur Anwendung und Art der Action-Replay-Codes.

- Die Codes können nur einzeln verwendet werden.
- Items, die ihr euch durch einen Code geholt habt, erscheinen am Ende der Inventarliste.
- Wenn ihr mehrere Items haben wollt, müsst ihr die Inventarliste sortieren, dann abspeichern und dann einen weiteren Code eingeben.



Waffen:

7E0B 0169	Hitzeschwert	7E0B 018D	Metallpanzer
7E0B 016A	Lichtschwert	7E0B 018E	Seidentoga
7E0B 016C	Gades Klinge	7E0B 018F	Silberweste
7E0B 016D	Zenitschwert	7E0B 01C0	Federjacke
7E0B 016E	Polschwert	7E0B 01C1	Eisenmantel
7E0B 016F	Glutschwert	7E0B 01C2	Silberpanzer
7E0B 0179	Megaaxt	7E0B 01C3	Kraftjacke
7E0B 0188	Phönixstab	7E0B 01C4	Seidenanzug
7E0B 0191	Luftpeitsche	7E0B 01C5	Eisenrüstung
7E0B 0198	Wasserspeer	7E0B 01C6	Kraftumhang
7E0B 0199	Drachenspeer	7E0B 01C7	Zauberbikini
		7E0B 01C8	Silberrobe
		7E0B 01C9	Abendkleid
		7E0B 01CA	Metallkutte

Rüstungen und Kleidung:

7E0B 01E0	Wunderpanzer	7E0B 01CB	Platinpanzer
7E0B 01E1	Listrüstung	7E0B 01CC	Seidenrobe
7E0B 01A4	Schürze	7E0B 01CD	Lebenspanzer
7E0B 01A5	Kleid	7E0B 01CE	Kristallhemd
7E0B 01A6	Leinenmantel	7E0B 01CF	Kristallrobe
7E0B 01A7	Laborkittel	7E0B 01D0	Heilpanzer
7E0B 01A8	Lederweste	7E0B 01D1	Eisenjacke
7E0B 01A9	Minirock	7E0B 01D2	Todespanzer (verflucht)
7E0B 01AA	Robe	7E0B 01D3	Todespanzer
7E0B 01AB	Leinenweste	7E0B 01D4	Eronanzug
7E0B 01AC	Mantel	7E0B 01D5	Glanzrüstung
7E0B 01AD	Lederrüstung	7E0B 01D6	Glitzerhemd
7E0B 01AE	Federweste	7E0B 01D7	Kraftrobe
7E0B 01AF	Federrüstung	7E0B 01D8	Magiepanzer
7E0B 01B0	Camurüstung	7E0B 01D9	Götterrobe
7E0B 01B1	Labberkutte	7E0B 01DA	Geisterkleid
7E0B 01B2	Maßanzug	7E0B 01DB	Glitzerkleid
7E0B 01B3	Kettenpanzer	7E0B 01DC	Superpanzer
7E0B 01B4	Engelsflügel	7E0B 01DD	Antikrüstung
7E0B 01B5	Eisenpanzer	7E0B 01DE	Zirkonpanzer
7E0B 01B6	Toga	7E0B 01DF	Zirkonkutte
7E0B 01B7	Kettenhemd	7E0B 01E2	Götterrüstung
7E0B 01B8	Leinenpanzer	7E0B 01E3	Waschbrett
7E0B 01B9	Steinpanzer	7E0B 01C2	Zornscharpe
7E0B 01BA	Superrobe	7E0B 019A	Luftumhang
7E0B 01BB	Plattenhemd	7E0B 019B	Luftthemd
7E0B 01BC	Eisenhemd		

Schilder

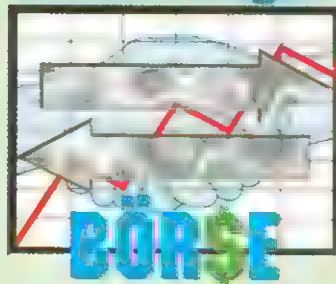
7E0B 0106	Feuerschild
7E0B 0107	Wasserschild
7E0B 0108	Blitzschild
7E0B 0109	Kryptoschild
7E0B 010B	Reflektor (verflucht)
7E0B 010C	Reflektor
7E0B 010D	Apronschild
7E0B 01E5	Laderschild
7E0B 01E6	Rundschild
7E0B 01E7	Minischild
7E0B 01E8	Holzchild
7E0B 01EB	Schutzschilde
7E0B 01EC	Lederkrallen
7E0B 01ED	Bronzeschild
7E0B 01EF	Abwehrschild
7E0B 01F0	Tektokrallen
7E0B 01F1	Steinschild
7E0B 01F3	Fayzaschild
7E0B 01F4	Resenschild
7E0B 01F5	Langschild
7E0B 01F6	Silberschild
7E0B 01F7	Rosenschild
7E0B 01F8	Bärenschild
7E0B 01F9	Holeroschild
7E0B 01FA	Eronschild
7E0B 01FB	Tektoschild
7E0B 01FC	Goldkrallen
7E0B 01FD	Goldschild
7E0B 01FE	Platinkrallen
7E0B 0101	Runenkrallen
7E0B 0102	Ritterschild
7E0B 0103	Zirkonkrallen
7E0B 0104	Zirkonschild
7E0B 0105	Antikschild
7E0B 010A	Megaschild
7E0B 010E	Gotterschild

Kopfbedeckungen:

7E0B 013B	Solarhelm
-----------	-----------

7E0B 013C	Donnerturban	7E0B 0150	Donnering	7E0B 0116	Mutschub	7E0B 015A	Aquaschwert	7E0B 01A0	Armbrust	7E0B 0127	Drachenzahn
7E0B 013D	Aquahelm	7E0B 0151	Wutring	7E0B 0117	Birnensaft	7E0B 015B	Feuersäbel	7E0B 01A1	Frostbogen	7E0B 0128	Grüner Tee
7E0B 013E	Eishaarband	7E0B 0152	Wunderring	7E0B 0118	Zitronensaft	7E0B 015C	Glücks Klinge (verflucht)	7E0B 01A2	Fluchbogen (verflucht)	7E0B 0129	Flucht
7E0B 0140	Haarnadel	7E0B 0153	Echoring	7E0B 0119	Limonensaft	7E0B 015D	Glücks Klinge	7E0B 01A3	Arteas Bogen	7E0B 012A	Warp
7E0B 0110	Pudelmütze	7E0B 0154	Powering	7E0B 011A	Pflaumensaft	7E0B 015E	Nebeldeggen	7E0B 0193	Egopeitsche	7E0B 012B	Drachenei
7E0B 0111	Mütze	7E0B 0155	Trickring	7E0B 011B	Apfelsaft	7E0B 015F	Knallschwert	7E0B 0194	Drachentöter	7E0B 012C	Fluchheiler
7E0B 0112	Leinenhelm	7E0B 0156	Speedyring			7E0B 0160	Frostschwert			7E0B 012D	Gotteshand
7E0B 0113	Haarband	7E0B 0157	S-Feuerring		Galle	7E0B 0161	Tektoschwert	Iris-Items.		Spezielle Codas:	
7E0B 0114	Stirnband	7E0B 0158	S-Wasserring	7E0B 011C	Komaball	7E0B 0162	Flugtöter	7E0B 019C	Insschwert	7E0B 01AD	Schlüssel für die Tanka-Höhle
7E0B 0115	Lederhelm	7E0B 0159	S-Eisring	7E0B 011D	Wirbelball	7E0B 0163	Weiheschwert	7E0B 019D	Insschild	7E0B 01AE	Nordtempel
7E0B 0116	Yethelm	7E0B 015A	S-Donnering	7E0B 011E	Frostball	7E0B 0164	Megaschwert	7E0B 019E	Irishelm		Lunaria
7E0B 0117	Baskenmütze	7E0B 015B	S-Krafting	7E0B 011F	Nebelball	7E0B 0165	Runendegen	7E0B 019F	Irispanzer	7E0B 01AF	Südostturm
7E0B 0118	Glaszmütze	7E0B 015C	S-Psychoring	7E0B 0120	Eisball	7E0B 0166	Ahnenschwert	7E0B 01A0	Irisring	7E0B 01A1	Irisjuwel
7E0B 0119	Holzhelm	7E0B 015D	S-Schutzring	7E0B 0121	Feuerball	7E0B 0167	Echsenex	7E0B 01A2	Irisstab	7E0B 01B0	zur Seehöhle
7E0B 011A	Narrenkappe	7E0B 015E	S-Hexenring	7E0B 0122	Terrorball	7E0B 0168	Eronschwert	7E0B 01A3	Iristopf	7E0B 01B1	zur Rubinhöhle
7E0B 011B	Bronzehelm	7E0B 015F	Zombiering			7E0B 0168	Mythen Klinge	7E0B 01A4	Irisdiadem	7E0B 01B2	zum Westturm in Gordovan
7E0B 011C	Steinhelm	7E0B 0160	Raketenring		Fruchte	7E0B 0169	Dreizack	Weitere Items.		7E0B 01B3	zum zerstörten Turm
7E0B 011D	Zylinder	7E0B 0161	Geisterring	7E0B 012E	Wunderfrucht	7E0B 0196	Hellebarde	7E0B 018A	1er Chip	7E0B 01B4	zum Nord- leuchtturm in Pandora
7E0B 011E	Zornhelm	7E0B 0162	Couragering	7E0B 012F	Götterfrucht	7E0B 0197	Megalanze	7E0B 018B	10er Chip		
7E0B 011F	Eisenhelm	7E0B 0163	S-Wunderring	7E0B 0130	Sonnenfrucht	7E0B 0198	Zornmesser	7E0B 018C	50er Chip		
7E0B 0120	Sturzhelm	7E0B 0166	Drachenring	7E0B 0131	Mondfrucht	7E0B 0199	Holzschwert	7E0B 018D	100er Chip		
7E0B 0121	Turban	7E0B 0168	Eiering	7E0B 0132	Nachtfucht	7E0B 01AC	Dekoschwert	7E0B 018E	Feurio	7E0B 0185	zum Schwerttempel
7E0B 0122	Eisenmütze	7E0B 0195	Nasenring	7E0B 0133	Sternfrucht			7E0B 018F	Abadon	7E0B 0186	zum Aurabaum
7E0B 0123	Riesenhelm			7E0B 0134	Feuerfrucht	Weitere Waffen:		7E0B 0190	Wunderlampe	7E0B 0187	zum Blumenberg
7E0B 0124	Riesenturban	Juwelen		7E0B 0135	Zauberfrucht	7E0B 0171	Franshiska	7E0B 0191	Statue	7E0B 0188	zum Drachenberg
7E0B 0125	Glaszylinder	7E0B 0176	Wassserjuwel			7E0B 0172	Donneraxt	7E0B 0193	Bratpfanne	7E0B 0189	zum heiligen Tempel
7E0B 0126	Stahlhelm	7E0B 0177	Donnerjuwel		Stichwaffen	7E0B 0173	Handaxt	7E0B 0197	Supermaus	7E0B 018A	zum Geistertempel
7E0B 0127	Felshelm	7E0B 0178	Erdjuwel	7E0B 0136	Lufiaschwert	7E0B 0174	Bronzeaxt	7E0B 0199	Superlummel	7E0B 018B	zum Nordostturm in Arturia
7E0B 0128	Jutehelm	7E0B 0179	Wirbeljuwel	7E0B 0138	Messer	7E0B 0175	Flugaxt	7E0B 01A5	Powerblob	7E0B 018C	zur Nordhöhle in Danubia
7E0B 0129	Schattenhut	7E0B 017A	Düsterjuwel	7E0B 0139	Obstmesser	7E0B 0176	Regenaxt	7E0B 01A6	Schatzsucher	7E0B 018D	Kellerschlüssel
7E0B 012A	Eiszylinder	7E0B 017B	Flutjuwel	7E0B 013A	Degen	7E0B 0177	Riesenaxt	7E0B 01A7	Haken	7E0B 018E	zum Nordturm in Narcysus
7E0B 012B	Silberhelm	7E0B 0182	Satyrjuwel	7E0B 013B	Kampfmesser	7E0B 0178	Zirkonaxt	7E0B 01A8	Bombe	7E0B 018F	zum Turm der Wahrheit
7E0B 012D	Silberhut	7E0B 0183	Camujuwel	7E0B 013C	Dolch	7E0B 0179	Megaaxt	7E0B 01A9	Pfeil	7E0B 0189	zum Aqua-perle
7E0B 012E	Eronhut	7E0B 0184	Spinnenjuwel	7E0B 013D	Krabbeltöter	7E0B 017A	Keule	7E0B 01AA	Feuerpfeil	7E0B 018A	zum Motor
7E0B 012F	Stirnreif	7E0B 0185	Gorganstein	7E0B 013E	Langmesser	7E0B 017B	Rute	7E0B 01AB	Hammer	7E0B 018B	zum Götterblume
7E0B 0130	Goldhelm	7E0B 0187	Dusterauge	7E0B 013F	Kurzschwert	7E0B 017C	Stab	7E0B 01AC	Ohrschmuck	7E0B 018C	zum Glasengel
7E0B 0131	Goldband	7E0B 0188	Silberauge	7E0B 0140	Lichtmesser	7E0B 017D	Todesrute (verflucht)	7E0B 0144	Glasarmband	7E0B 018D	zum Key 26
7E0B 0132	Platinband	7E0B 0189	Goldauge	7E0B 0141	Kukri	7E0B 017E	Todesrute	7E0B 0145	Tablett	7E0B 018E	zum Key 27
7E0B 0133	Platinhelm	7E0B 0169	Pferdestein	7E0B 0142	Gladius	7E0B 017F	Komarute	7E0B 0146	Topf	7E0B 018F	zum Key 28
7E0B 0134	Kristallhut	7E0B 016A	Adlerstein	7E0B 0143	Frostdegen	7E0B 0180	Riesenstab	7E0B 0147	Armreif	7E0B 0189	zum Key 29
7E0B 0135	Kristallhelm	7E0B 016B	Lowentatze	7E0B 0144	Schmitter	7E0B 0181	Geisterstab	7E0B 0148	Kraftarmband	7E0B 018A	zum Key 30
7E0B 0136	Geistermütze	7E0B 016C	Bienenstein	7E0B 0145	Todesschwert (verflucht)	7E0B 0182	Morgenstern	7E0B 0149	Zornarmband	7E0B 018B	zum Krone
7E0B 0137	Schutzhelm	7E0B 016D	Kobastein	7E0B 0146	Todesschwert	7E0B 0183	Hammerrute	7E0B 0152	Perlenkette	7E0B 018C	zum Key 26
7E0B 0138	Zirkonband	7E0B 016E	Krebsstein	7E0B 0147	Buttermesser	7E0B 0184	Kristallstab	7E0B 0153	Lebensnektar	7E0B 018D	zum Key 27
7E0B 0139	Zirkonhelm	7E0B 016F	Kurbisjuwel	7E0B 0148	Eisenschwert	7E0B 0185	Silberrute	7E0B 0154	Kraftwasser	7E0B 018E	zum Key 28
7E0B 013A	Antikhelm	7E0B 0170	Einhornjuwel	7E0B 0149	Feuerdolch	7E0B 0186	Zirkonstab	7E0B 0155	Krafttrank	7E0B 018F	zum Key 29
7E0B 013F	Legendenhelm	7E0B 0171	Ninjabjuwel	7E0B 014A	Kampfdegen	7E0B 0187	Zirkonflegel	7E0B 0156	Kraftsirup	7E0B 0189	zum Key 30
7E0B 0141	Glanzhelm	7E0B 0172	Samujuwel	7E0B 014B	Langschwert	7E0B 0188	Peitsche	7E0B 0157	Zauberkrug	7E0B 018A	zum Key 26
7E0B 0142	Götterhelm	7E0B 0173	Fiederstein	7E0B 014C	Amok Klinge (verflucht)	7E0B 0189	Draht	7E0B 0158	Zaubersirup	7E0B 018B	zum Key 27
7E0B 0196	Eselsmütze	7E0B 0174	Hydrastein	7E0B 014D	Amok Klinge	7E0B 018A	Drachentöter	7E0B 0159	Heiltrank	7E0B 018C	zum Key 28
		7E0B 0175	Feuerjuwel	7E0B 014E	Multischwert	7E0B 018B	Kette	7E0B 015A	Heilsirup	7E0B 018D	zum Key 29
		7E0B 017C	Magmastein	7E0B 014F	Steinbrecher	7E0B 018C	Aquapeitsche	7E0B 015B	Gegengift	7E0B 018E	zum Key 30
		7E0B 017D	Hadesjuwel (verflucht)	7E0B 0150	Breitschwert	7E0B 018D	Klingenrute	7E0B 015C	Aufwecken	7E0B 018F	zum Krone
		7E0B 017E	Hadesjuwel	7E0B 0151	Estok	7E0B 018E	Reitpeitsche	7E0B 015D	Schrei	7E0B 0189	zum Krone
		7E0B 017F	Gorgonstein	7E0B 0152	Silberdegen	7E0B 018F	Megapeitsche	7E0B 015E	Magenadel	7E0B 018A	zum Krone
		7E0B 0180	Minnestein	7E0B 0153	Feuerschwert	7E0B 0189	Hackebeil (verflucht)	7E0B 015F	Krafttropfen	7E0B 018B	zum Krone
		7E0B 0181	Krakenstein	7E0B 0154	Dekarschwert	7E0B 018A	Hackebeil	7E0B 0160	Kopftropfen	7E0B 018C	zum Krone
		7E0B 0186	Lichtjuwel	7E0B 0155	Duplex Klinge	7E0B 018B	Komahieb	7E0B 0161	Blocktropfen	7E0B 018D	zum Krone
				7E0B 0156	Nervendolch (verflucht)	7E0B 018C	Foruga	7E0B 0162	Wattestab	7E0B 018E	zum Krone
				7E0B 0157	Nervendolch	7E0B 018D	Schraubstock	7E0B 0163	Bumerang	7E0B 018F	zum Krone
				7E0B 0158	Glücksdegen (verflucht)	7E0B 018E	Komahieb	7E0B 0164	Wumme	7E0B 0189	zum Krone
				7E0B 0159	Glücksdegen	7E0B 018F	Egoschrauber	7E0B 0165	Superwumme		





SNES

VERKAUFE

Verkaufe 5 versch. Sailor-Moon-Spiele (jp), kompl., je DM 400, 2 versch. Ranma 1/2 (jp), je DM 200 + ein Manga-Spiel DM 70, Zelda mit Komplettlösung für DM 60, Tel.: 030/8256284, Alex

Ich verkaufe ein Super Nintendo + 11 Spiele, Game-Boy-Adapter + 2 Pads, ruft schnell an! Tel.: 06541/1261, Alexander

SNES + 7 Spiele, 5 Spieleber., Joyboard, nur zus., FP DM 250, Hefte-Sammlungen: Fun Vision 93-00 DM 100, Bravo Screenfun 97-00 DM 50, Club Nintendo 92-99 + div. Sonderhefte DM 100, alles zzgl. Porto, Tel.: 030/35105078, Daniela

Might & Magic II, Breath of Fire 2, Shadowrun (PAL), RPGs, Sword of Hope (GB), suche Stranded Kids, Tel.: 08223/3267, Werner

Verkaufe SNES-Spiele Sim City 2000, Aleste, Axelal, S.F.T.P.Out, Unireally, nach Gebot, weitere 70 Spiele ab DM 20, Breath of Fire II, VB DM 250, Tel.: 0173/3111316, nur Wochenende, Sammehmet

Verkaufe SNES (DM 50), 2 Controller + 13 Spiele (je DM 10), zus. DM 150 od. auch einzeln, bin auch verhandlungsbereit! Tausche auch gegen N64-Games! Tel.: 0170/1777378, Tom

SNES mit 2 Controllen inkl. Super Game Boy + ca. 11 Spielen, z. B. Lufia 2, Terranigma + Secret of Mana, VB DM 180, Tel.: 02159/1791, Stephan

Achtung Sammler: SNES mit 65 Spielen, nach Gebot od. einzeln, DM 20-50, alles orig.verp., außerdem Mystic Quest, Illusion of Time, nur Höchstgebot, Tel.: 0173/3111316, nur Wochenende, Muharrem

SUCHE

Suche SNES, Sparkster, Rainbow Bell Adv., Congo's Caper, Troll, NES, Faria, Beetlejuice, Bugs Bunny, Adv. Quest, Panik Restaurant, Dynablast, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Suche Dragon Ball Z - Hyper Dimension (SNES), Preis nach VB, Tel.: 0731/73141, Christian

Suche dringend Dragon Quest VI, zahle DM 150, aber nur in 1A-Zustand, mit Anl. + Verp., ruft an unter Tel.: 0931/709083 oder mailt mir unter Beattakeshi@handy.de

Suche ARP 1-3 für SNES, dringend! Suche

außerdem Mystic Quest für GB, alles bitte gut erhalten, Tel.: 0173/2675256, Pierré

Earthbound, amerikanisches Spiel, Tel.: 0521/1438786, Hans-Georg

Suche dringend die Spiele Lufia + Illusion of Time, zahle gut! Tel.: 02202/940374, Daniel

Suche dringend Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Breath of Fire 1 + 2, Tel.: 040/5228271, fragt nach Ahmet

The 7th Saga, Breath of Fire 2 + 3, Final Fantasy 2 + 3, Harvest Moon + Zelda, wenn möglich mit Spieleberater, schreibt an: Jennifer Stamm, Josefstr. 11, 37696 Marienmünster

Suche dringend Gradus 3 (us) + Lemmings (PAL), Preis nach VB, Österreich, Tel.: 0043/6991165161 od. schreibt an Matthias Lechner, Pontlatzer Str. 57a, A-6020 Innsbruck

Suche Secret of Mana, Lufia 2 + Harvest Moon für SNES, Preise nach Vereinbarung, E-Mail: gerd.schulter@pdr.de

Suche dringend Secret of Mana mit Verp. + anl., ruft bitte an! Tel.: 0621/773496, bin ab 16 Uhr erreichbar, Christian

TAUSCHE

Tausche 1 zu 1, Secret of Evermore, Mario Kart, Fievel goes West, 2 Prügelspiele gegen SNES, Troll, Rainbow Bell Adv., NES, Beetlejuice, Faria, Adv. Quest, Bugs Bunny, Tel.: 0171/9686851, Joachim

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES-Spiele: Super Mario Bros. 3, Zelda 2, je DM 25, Mega Man 3 DM 15, Bugs Bunny, Blues Brothers, je DM 10, alles VB, Tel.: 040/5595461, Norwin

SUCHE

Suche Zelda 1 + 2, zahle exzellent, suche auch Excitebike, zahle gut! Tel.: 06431/41180, ab 18 Uhr, fragt nach Philipp

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Spiderman - X-Men für DM 20, Kirby's Block Ball für DM 25, Aladdin, Mario Tennis, Paperboy + Duck Tales, je für DM 20, Tel.: 0231/7903416, Jan

Verkaufe Game-Boy-Spiele, wie z. B. Superman, verkaufe auch Super Game Boy für DM 50, suche dringend Dragon Ball Z für GB, zahle bis zu DM 70, Tel.: 04493/1509, 14-18 Uhr, André

FFL 3, mit Anl. + Verp., Komplettlösung (dt), für DM 200, Conker's Pocket Tales DM 40, Pokémon Rot + Blau, je DM 50, Tel.: 030/8256284, Alex

Aufgepaßt! Dragon Quest Monsters Zuchtlinie, damit züchtest du jedes Monster, ca.

2000 Zuchtkombinationen für DM 10 + Porto, Tel.: 09161/829998, Sascha

Ich kann von allen 151 Pokémon so viele verkaufen wie ich will, für den Game Boy, pro Stück DM 1, Tel.: 09171/60396, Mathias

Verkaufe Final Fantasy Legend 2 (ich habe auch Abacus), Tel.: 040/5595461, Norwin

SUCHE

Stranded Kids, zahle DM 50, Tel.: 07531/29092, Monika

Great Greed, Final Fantasy II + III, Anleitung von Secret of Mana, Tel.: 0521/1438786, Hans-Georg

Ich suche Harvest Moon für den GB, tausche gegen Tom & Jerry für den GB, ich gebe auch DM 40 dafür aus, dringend! Tel.: 040/5292247, Denise

Suche dringend Dragon-Ball-Game-Boy-Spiele, zahle gut! Suche auch andere Dragon-Ball-Fans, Tel.: 06742/81354, ab 15 Uhr, Paul

Suche für Game Boy Mega Man 5, suche auch Mega Man 1 für NES, Tel.: 08761/5786, ab 17 Uhr, Thomas

TAUSCHE

Mega Man 4, Tausch gegen Attacke vom Mars, Tel.: 07662/80234, Dennis

Tausche Matchbox Construction Zone + GTA mit gut erhaltener Anl. + Verp. gegen Stranded Kids (wenn mögl., mit gut erh. Anl. + Verp.), Schweiz, Tel.: 0041/9304030, Thomas

Tausche mein Star Wars: S.o.t.E. gegen Zelda (GB) + R-Type II od. kaufe Zelda (GB) für DM 30-40, Tel.: 0208/680278 od. 0174/3942189, Stephan

N64

VERKAUFE

Verkaufe Donkey Kong ohne Exp. Pak + ohne Orig.verp., mit Beschreibung, DM 50, Tel.: 03473/818177, Henning

Verkaufe 9 N64-Spiele für DM 435 inkl. Rumble Pak, auch einzeln zu verkaufen, Tel.: 07821/7076, fragt nach Michael

Verkaufe Mario 64, Banjo-Kazooie, je DM 35, WCW/NWO Rev. DM 30, alle Spiele mit Verp. + Anl., Tel.: 0351/4123070, fragt nach Olaf

Super Angebot: N64 mit 17 Spielen! (Zelda, DK usw.) + Lenkrad, Contr.Pack für DM 800, GBC mit 8 Spielen (Zelda, Tomb Raider, Wario Land 2 + 3 ...) für DM 200, Tel.: 02242/7016, Wolfgang

Verkaufe Super Mario 64, Turok - Dinosaur Hunter, Lamborghini, für je DM 40, Mario Party, NHL Breakaway 99, für je DM 60, Shadow Man DM 65, Tel.: 030/3059859, Martin Damm

Verkaufe mein N64! Guter Zustand, für DM 100, mit grauem Controller! Also, ruft an unter Tel.: 0421/343308, fragt nach Linda

Verkaufe FIFA 98 für DM 20 od. tausche gegen Fighter's Destiny od. Dragon Ball Z für SNES, Tel.: 02295/1971, Markus

Verkaufe N64 + 2 Controller, Contr. Pak + 10 Spiele für DM 510 (u. a. Pokémon Stadium + Transfer Pak, F-1 GP, Golf, Rayman 2, Soccer, Mario Kart + Party), Tel.: 0381/4995251, ab 19 Uhr, Frank Beer

PilotWings, Wave Race, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Blast Corps, MRC, extreme-G, Clayfighter 63 1/3, FIFA 64, je DM 20, Tel.: 089/15820829, Manuel

Mario 64, Zelda, Turok 1 + 2, Star Wars: Rogue Squadron, Mario Kart, F-Zero X, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Automobili Lamborghini, für je DM 30, alle mit Anl. + Verp., Tel.: 089/15820829, Manuel

Verkaufe für N64 6 Spiele zu je DM 35 (Super Mario 64, Bomberman 64, Forsaken, GASP, Wave Race 64, LylatWars), auch für PC: Pong, Driver, Silver, alle PC-Spiele je DM 40, Tel.: 02451/952266, Alex

Verkaufe N64-Spiele: Vigilante 8: Second Offense, Tennis, Smash Bros. (ohne Anl.), Turok 2, Star Wars: Racer, Destr. Derby, Bomberman 64 (ohne Anl.), Goemon, Preis nach VB, Schweiz, Tel.: 0041/554407255, Sascha

N64 + Expansion Pak, 2 Controller, Rumble Pak, Controller Pak + 1 Spiel nach Wahl für DM 200, ruft an! Tel.: 0160/3374836, Christian

Verkaufe N64-Spiele: LylatWars, Bomberman 64, Holy Magic Century, Rare Shooter, Star Wars: S.o.t.E., Zelda 64, Turok 2, Zelda 64 + RR 64-Soundtrack von Club Nintendo, Tel.: 07136/22131, Stefan

N64, 2 Controller, Memory Card + 8 Spiele, wie Re-Volt, Turok 2, Body Harvest, für DM 380, ruft an unter Tel.: 0174/4642072, Nico

Nur Schweiz! Verkaufe N64-Games: ISS 64 (FR 20), Forsaken (FR 25), Castlevania (FR 55), Banjo-Kazooie (FR 40), Hybrid Heaven (FR 55), WCW Mayhem (FR 50), Blast Corps (FR 30) u.a., Tel.: 062/2123423, Peter

Verkaufe NHL Breakaway 98 DM 20, F1 WGP 2, Shadow Man, NHL 99, NFL QBC 2000, je DM 50, Zelda - O.o. T. DM 40, Virtual Chess DM 15, ruft an! Tel.: 069/729538, Steven

Donkey Kong mit Expansion Pack, Toy Story 2 + Jet Force Gemini, Preis VHS, Tel.: 06854/7116, Julian

Verkaufe F-Zero X DM 35, SM 64 DM 10, 1080° DM 30, ISS 98 DM 25, DK 64 inkl. Pak DM 45 + für Virtual Boy Wario Land DM 20, Tel.: 0170/7341170, ab 16 Uhr, Carlo

SUCHE

Suche od. tausche FIFA 99 gegen Preis nach Vereinbarung od. gegen Nagano Olympia 98, ruft an! Tel.: 034601/24321, Markus

Suche Schummel-Codes für Xploder 64 für alle N64-Games, wenn ihr habt, ruft an! Tel.: 0173/4240823 od. 0221/7606397, Frank

Bin armer Langnasenfan + suche dringend Snowboard Kids 2, Tel.: 02161/838352, Alexandra

Hallo! Ich suche ein original N64 in grau mit einem original grauen Controller! Zahle mind.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

GLEICHE STELLE GLEICHE WELLE

Sieben Uhr, Wecker aus,
Schuhe an, aus dem Haus.
Post geklaut, Bus zu spät,
Auto in der Werkstatt steht,
Bürgersteig, Ampel tot,
Stadtverkehr, Gehverbot,
Straßenbahn, Endbahnhof,
Taxifahrt, alle doof.
Ladentür, Neonlicht,
Erwin froh, Ziel in Sicht.
Pokémon, Qual der Wahl,
einmal Gelb, und TOTAL!
Was zu lesen, neues Spiel,
Tag gerettet, guter Deal.

© Der Tobit™

Wenn unser Erwin ein gutes Spiel kaufen will, nimmt er jede Strapaze auf sich. Schließlich weiß er genau, dass es sich am Ende lohnt. Woher? Richtig, aus der TOTAL!, denn die gibt ihm alle Infos, die er braucht. Übrigens: Am 24. November steht schon Ausgabe 12/2000 im Regal, und die wollt ihr doch nicht verpassen, oder?

Gassenhauer

Es ist doch ein ums andere Mal erstaunlich, was der kleine Game Boy alles kann. Mit *Street Fighter Alpha 3* erwartet uns und euch endlich wieder ein Prügelspiel, und darauf könnt ihr sehr gespannt sein. Wir sind es!



Zelda - Majora's Mask (N64)

Link, zwei, drei, vier!

Tja, so kann's gehen! In diese Ausgabe hat es der Test von Links neuem Abenteuer nicht mehr ganz geschafft. Aber seht es einmal von der guten Seite: So habt ihr immerhin einen Grund mehr, die kommende TOTAL! zu lesen!

Rare Ware

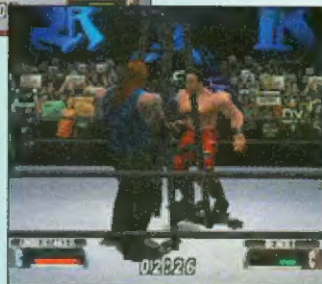
Rare macht sich rar, was Neuigkeiten über *Conker's Bad Fur Day* und *Banjo-Toonie* angeht, und das kann nur eins bedeuten: Bald sind die Spiele fertig! Einen Monat müsst ihr euch allerdings noch gedulden.



Banjo-Toonie (N64)



WWF No Mercy (N64)



WWF No Mercy (N64)

Stehaufmännchen

Was auch immer den Muskelpaketen aus der WWF widerfährt – sie halten alles aus. Nicht so bei *WWF No Mercy*. Dort dürft ihr eure Lieblings-Wrestler beziehungsweise die, die ihr überhaupt nicht leiden könnt, so richtig schön zermürben. Und das Beste: Ihr entscheidet über Sieg oder Niederlage, nicht die Chefetage des WWF-Komitees!

Alles, was dazugehört

Ihr wollt euch ein Joypad kaufen, wisst aber nicht, welches? Ihr braucht ein vernünftiges Lenkrad und könnt euch nicht entscheiden? Kein Problem: In unserem Zubehör-Einkaufsführer stellen wir alle wichtigen Accessoires vor und sagen euch, was sie taugen. Damit es zu Weihnachten keine Enttäuschungen gibt.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Earthworm Jim 2 trieb uns damals die Lachtränen in die Augen. Auch *Foreman For Real* ließ uns weinen, allerdings weniger aus Freude. Unter den neun SNES-Tests befanden sich Hits wie *Chrono Trigger*, *International Superstar Soccer Deluxe* und *Super Bomberman 3*. Des Weiteren hatten wir sechs Game-Boy-Tests, Tipps & Tricks zu *Yoshi's Island* und *Super Turricon 2*, einen Herbst-ECTS-Messebericht sowie eine *Super Mario*-Biografie anzubieten. Ach so, da Sega Sports gerade neu gegründet war, verlost wir jeden Monat ein Mega Drive mit drei Spielen ...



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Markus Matejka (VidP)

Leitender Redakteur: Holger Reher (hgr)

Redaktion: Peter Groß (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Parletzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Heiner Hink

Redaktionsassistentin: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier, Wilfried Hamdorf

Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Verlagsleiter: Markus Matejka

Anzeigen: Michael Gremilza, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-15, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: mgremilza@x-plain.de

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (VidP)

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: total@x-plain.de, Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © 2000 Nintendo/CAMELOT

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugpreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



Playcom

Software Vertriebs GmbH



SOFTWARE

Aidyn Chronicles	dt	114.99
Blues Brothers 2000	dt	99.99
Hercules	dt	99.99
Int. Superstar Soccer 2000	dt	109.00
POKÉMON Snap	dt	119.99
POKÉMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
Turok 3	dt	99.99



HARDWARE

Joypad N64 Grau	dt	44.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Grau	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Green	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Orange	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Purple	dt	199.00
Nintendo 64 Pikachu - blau/gelb	dt	249.00
Spieleberater POKÉMON Snap	dt	24.00
Spieleberater POKÉMON Stadium	dt	24.00
Transfer Pak	dt	34.99

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



SONDERANGEBOTE

Glover	dt	24.99
--------	----	-------



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR



SOFTWARE

Blene Maja-Auf der Klatschmohnwiese	dt	59.99
Buffy the Vampire Slayer	dt	59.99
Formel Eins 2000 (F1)	dt	54.99
Lemmings	dt	54.99
Micro Machines 3 (Color)	dt	59.99
Perfect Dark (Color)	dt	69.99
POKÉMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKÉMON - Gelbe Edition	dt	64.99
POKÉMON - Rote Edition	dt	64.99
Pumuckls Abenteuer im Geisterschloß	dt	59.99
Rugrats: Typisch Angelica (Color)	dt	59.99
Spiderman	dt	59.99
Toca Touring Car Champ.ship (Color)	dt	59.99
Turok 3	dt	59.99



HARDWARE

Dual Link Kabel Universal farb.sort	dt	9.99
Game Boy Color Batterie Pack	dt	34.99
Game Boy Color Gelb incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Lila incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Neongrün incl.Batte.	dt	149.00
Game Boy Color Rot incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Transp incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Türkis incl.Batterie	dt	149.00
POKÉMON Spieleberater	dt	9.99

POKÉMON MERCHANDISE

POKÉMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKÉMON Glurak Plüsch (NR 6)	dt	19.00
POKÉMON Mummeln Serie 1	dt	16.99
POKÉMON Mummeln Serie 2	dt	16.99
POKÉMON Mummeln Sammelbox + 8 Mummeln	dt	19.00
POKÉMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKÉMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKÉMON Postkarten 100 Stück	dt	79.99
POKÉMON Sammelkarten (8Karten)	dt	3.99
POKÉMON Sammelmagnet (sprechend)	dt	19.99
POKÉMON Soundtrack by the Motion P.	dt	34.00

GAME BOY COLOR



TREND SETTER

Micro Machines 3 (Color)

DM 59.99



POKÉMON Mummeln Serie 1 oder 2

TOP Preis je DM 16.99



TOP Preis TOP Preis TOP Preis

DM 19.-

POKÉMON Mummeln Sammelbox + 8 Mummeln

Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!



DIE JAGD GEHT WEITER!!

DAS ABSOLUTE KULT-SPIEL -
JETZT FÜR DEN GAME BOY COLOR!

FEATURES

- Ein-Spielermodus
- Turniermodus
- Verschiedene Szenarien
- Unterschiedliche Waffen
- Highscoreliste



**DER KULT
GEHT WEITER!**
auf PC CD-ROM

Gute Idee.